• ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ: ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ "SILVER"
• MOTHERBOARD: Η "ΚΑΡΔΙΑ" ΤΟΥ PC ΣΑΣ

DO IT YOURSELF
ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 106 ΜΑΪΟΣ 1999 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



LANDS OF LORE 3

- ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ GAMEPLAY ΜΕ ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
- ΠΛΟΥΣΙΑ ΔΡΑΣΗ ΣΕ ΕΞΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ
- 3D ΓΡΑΦΙΚΑ

X-WING: ALLIANCE

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

FIGHTER SQUADRON

VIPER RACING

ΘΕΜΑ ΤΟ VOODOO 3 ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!


WARZONE
Επιτραπέζιο
Παιχνίδι
Στρατηγικής
Με μεταλικές
Μινιατούρες
Με Ελληνικούς κανόνες
σε ένα κουτί
με 80 φιγούρες!
κάισσα
τηλ: 3606488
Σε όλα τα καταστηματα ΚΑΙΣΣΑ

EDITORIAL

Ναι, έχουμε πράματα και θάματα σε αυτό το τεύχος (όπως πάντα άλλωστε). Και Lands of Lore III έχουμε και X-Wing Alliance έχουμε και Championship Manager 3 έχουμε, τέλος πάντων μπόλικο πράγμα έχουμε. Να όμως που κάτι δεν μου κολλάει αυτό το μήνα. Δεν μπορώ να κάθομαι να γράφω για Guilds και Familiars, για το Millennium Falcon και για ποδόσφαιρο, όταν γύρω μας συμβαίνουν αυτά που συμβαίνουν.

Θα ήθελα να κρατήσω "μιας σελίδας σιγή" όχι μόνον για τους συναδέλφους δημοσιογράφους που έχασαν τη ζωή τους κάνοντας απλώς τη δουλειά τους, αλλά και για όλους τους άμαχους που χάθηκαν μέσα στην παράλογη αυτή θηριωδία, καθώς και για το μόλις 11 μηνών βρέφος στο Νόβι Σαντ που δεν πρόλαβε να μάθει τι είναι το ΝΑΤΟ, ποιος είναι ο Μιλόσεβιτς και πόσο άδικος είναι τούτος εδώ ο κόσμος.

Οχι ότι ο Μιλόσεβιτς είναι κανένας άγιος. Τουναντίον. Αν ήταν, το ΝΑΤΟ νομίζω ότι δεν θα είχε βρει "πάτημα" για να εξαπολύσει αυτή την επίθεση (αν και ποτέ δεν ξέρεις). Αλλά είναι άδικο, να πάρει, άδικο! Τόσος κόσμος -άνδρες, γυναίκες και παιδιά- θυσιάζεται στο βωμό της υπεροψίας και της αναλγησίας. Υποτίθεται ότι η ανθρωπότητα πάλεψε επί χιλιετίες ολόκληρες για να φτιάξει μια κοινωνία "πολιτισμένη", όπου οι αδύνατοι θα προστατεύονται και η δικαιοσύνη θα είναι το ίδιο αμείλικτη με τους ισχυρούς όπως και με τους ανίσχυρους. "Όνειρα θερινής νυκτός, βρε Γιάννη" θα μου πείτε και τα τεκταινόμενα θα σας δικαιώσουν. Τόσες χιλιάδες χρόνια πέρασαν και δεν καταφέραμε να ξεφύγουμε από το νόμο του ισχυρού, το νόμο της ζούγκλας: "Είμαι ο δυνατότερος και κάνω ό,τι θέλω".

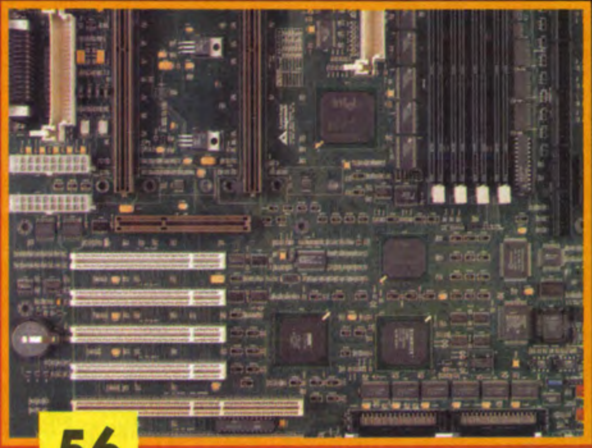
Με τι κέφι να παίξεις Lands of Lore III; Μα, να μην έχει τερατάκια με τα πρόσωπα των αρχηγών και των εκπροσώπων του ΝΑΤΟ να ξεδώσουμε λίγο...

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



56 **Motherboards**
Ολα όσα πρέπει να γνωρίζετε για τη βάση του PC σας.



60 **Voodoo 3**
Το νέο δημιούργημα της 3dfx.



164 **Penguin's Nest**
Οι πιγκουίνοι του Linux σας μαθαίνουν το δημοφιλές λειτουργικό βήμα βήμα.

GAME CLUB

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μαρία Τσαμπλάκου, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Παναγιώτης Στάμου.
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Δημήτρης Γιαννίτσαρος, Νίκος Δαλέζιος, Ιάσονας Δούζας, Δημήτρης Καρέτσος, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Καφούρος, Γιώργος Κυριακός, Γιάννης Κωστάκης, Αντώνης Μαρίνος, Σωτήρης Μπέλλος, Νάσος Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Βαγγέλης Παλάντζας, Σπύρος Παράσχης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Ηλίας Καφούρος.
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τύμπακιανάκη **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Εύη Χοχλακάκη
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COMPUPRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ

CD-ROM Pages

Καλωσορίσατε στο συνοδευτικό CD-ROM του "PC Master" για αυτό το μήνα, ένα CD πλούσιο σε περιεχόμενα για όλα τα γούστα. Θα βρείτε λοιπόν demos των Dungeon Keeper 2, Apache vs Havoc, Kingpin, Mechwarrior 3, Outcast, Mars Maniacs και North vs South. Ακόμη, στα shareware games ρίξτε οπωσδήποτε μια ματιά στο Demon Star, ένα πράγματι αξιόλογο shoot'em up. Επιπλέον, σίγουρα αυτό το CD είναι χαράς ευαγγέλιο για τους απανταχού φίλους του Starcraft/ Brood War, καθώς θα βρουν πρόσθετα campaigns για το αγαπημένο τους παιχνίδι. Μη στέκεστε άλλο λοιπόν. Βάλτε αμέσως το CD στο drive σας και απολαύστε τα πλούσια περιεχόμενά του.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

DEMOS

DUNGEON KEEPER 2

Η συνέχεια ενός πολύ επιτυχημένου παιχνιδιού από την Bullfrog. Περιέχει νέες παγίδες και αυθεντικά δωμάτια, εμπλουτισμένα με μια μεγάλη ποικιλία από κάθε λογής δημιουργήματα, με ξεχωριστές ιδιότητες και ικανότητες για το καθένα από αυτά. Προετοιμαστείτε λοιπόν να ικανοποιήσετε το δαιμονικό alter ego που κρύβετε μέσα σας, το οποίο θα ανεβάσει την αδρεναλίνη σας, καθώς προσχωρείτε στις λεγεώνες του καλού (Legions of Good) ή αντιμετωπίζετε τις στρατιές ενός φίλου σας μέσω του Δικτύου.

Δυστυχώς δεν μπορέσαμε να βρούμε κάποιο playable demo του παιχνιδιού, καθώς κάτι τέτοιο δεν είναι ακόμη διαθέσιμο, αλλά σας έχουμε εξασφαλίσει ένα πολύ καλό τρέιλερ, που θα φροντίσει να σας προετοιμάσει για το παιχνίδι. Τέλος να αναφέρουμε και μερικά στοιχεία που θα έχει το παιχνίδι στην τελική μορφή του:

- Θα μπορείτε να αποκτήσετε νέες ικανότητες αναλαμβάνοντας τον έλεγχο των διαθέσιμων όντων με τις διαφορετικές ικανότητες.
- Εχετε τη δυνατότητα να αναπτύξετε τις τακτικές σας χάρη στο καινοτόμο σύστημα στρατηγικής που θα υπάρχει.
- Κατατροπώστε τους εχθρούς σας με τα πιο θεαματικά μαγικά όπλα που έχετε δει ποτέ.



- Απολαύστε το φανταστικό Dungeon περιβάλλον, βασισμένο σε μια νέα μηχανή γραφικών.
- Συναντήστε πληθώρα από νέα τέρατα, δωμάτια, ξόρκια και παγίδες.
- Γνωρίστε το παίξιμο μέσω Internet με τη χρήση του Bullfrog's Battle Server.
- Κάνετε ελεύθερα downloads μετά την αγορά, ώστε να κατεβάσετε περισσότερα επίπεδα, τέρατα, ξόρκια και παγίδες.

Ελπίζουμε να έχουμε σύντομα στη διάθεσή μας ένα playable demo, το οποίο και θα σας προσφέρουμε μέσω του CD μας.

APACHE vs HAVOC

Το νέο flight simulator της Empire Interactive, που μας δίνει τη δυνατότητα να πάρουμε υπό τον έλεγχό μας ένα εκ των δύο κορυφαίων πολεμικών ελικοπτέρων του κόσμου, συγκεκριμένα να επιλέξουμε ανάμεσα στο αμερικανικό (μπουουου) US AH-64D Apache Longbow και το ρωσικό Mil-28N Havoc B. Στην ουσία δηλαδή ο τίτλος περιλαμβάνει δύο εξομοιωτές στη συσκευασία του ενός.

Τα γραφικά του βασίζονται σε μια ειδικά σχεδιασμένη 3D engine, η οποία αποδίδει υψηλής αναλύσεως γραφικά σε όλους τους τομείς, όπως στην απόδοση των οχημάτων και στα πεδία εδάφους, και προσδίδει μεγάλο ρεαλισμό στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, θα μπορείτε να στήνετε ενέδρες στους εχθρούς σας κρυμμένοι πίσω από έναν βασικό δρόμο ή και πίσω από τα δέντρα, σε σημεία δηλαδή όπου δεν μπορούν να σας εντοπίσουν.

UTILITIES

- **CD Stomper:** Πολύ καλός CD player.
- **CD Copy:** Χρήσιμο πρόγραμμα χειρισμού μουσικών αρχείων διάφορων formats.
- **Custom Menu for Internet Explorer:** Τροποποιήστε το menu του Internet Explorer σας.
- **Custom Menu for Netscape:** Τροποποιήστε το menu του Netscape Navigator σας.
- **Capture Professional:** Γρήγορος και εύχρηστος image capturer.
- **Getright 3.3.3:** Πρόγραμμα που επαναφέρει για download αρχεία των οποίων έχει διακοπεί η σύνδεση.

PATCHES

- Heretic 2
- King's Quest VIII
- Requiem
- Half-Life: TF Classics

Η πλήρης έκδοση του παιχνιδιού θα περιλαμβάνει:

- δυναμικές campaigns, που θα δίνουν στον παίκτη τη δυνατότητα να παίρνει μέρος σε πολλές αποστολές και διαφορετικές campaigns κάθε φορά
- 4 μεγάλες πολεμικές ζώνες προς εξερεύνηση
- αποστολές υπό οποιεσδήποτε καιρικές συνθήκες, όπως βροχή, χιόνι, ομίχλη, καθώς και νυχτερινές πτήσεις
- αποστολή εξόντωσης αεροπλανοφόρου
- πλήρης δυνατότητα για multiplayer παίξιμο μέσω modem, lan ή Internet
- αυθεντικά flight dynamics, που θα ικανοποιήσουν και τον πιο δύσκολο fan
- υψηλής ανάλυσης και ποιότητας γραφικά
- πολλαπλές δυνατότητες επιλογών
- στερεοφωνικά ηχητικά εφέ και ομιλία
- υποστήριξη για τις περισσότερες 3D accelerator cards

Μέχρι λοιπόν να προμηθευτείτε την ολοκληρωμένη έκδοση του Apache vs Havoc, πάρτε μια πρώτη γεύση από το demo μας.

ΑΛΛΑ DEMOS

• MARS MANIACS

Το Mars Maniacs είναι ένα γρήγορο παιχνίδι ταχύτητας, με τις κούρσες να εξελίσσονται στον πλανήτη Αρη. Τα οχήματα που χρησιμοποιούν οι παίκτες είναι hovercrafts, τα οποία είναι "κομμένα" όπως τα αυτοκίνητα του 1957 αλλά με νέες, πολύ ισχυρές μηχανές. Το παιχνίδι υπόσχεται υψηλής ποιότητας γραφικά, εθιστικό playability, άφθονα μουσικά κομμάτια. Το όλο περιβάλλον είναι πλήρως τρισδιάστατο, με λεπτομερέστατα landscapes από ό,τι σε οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι ταχύτητας. Αν θέλετε να διαπιστώσετε κατά πόσο ευσταθούν τα ανωτέρω, δεν έχετε παρά να τρέξετε το demo που υπάρχει στο CD του "PC Master".

• MECHWARRIOR 3

Η πολυαναμενόμενη επίθεση εναντίον του βίαιου Smoke Clan Jaguar βρίσκεται σε εξέλιξη, αλλά ο εχθρός σκοπεύει να πουλήσει ακριβά το τομάρι του. Σε έναν κόσμο ονόματι Tranquil, ένας από τους εναπομείναντες στρατηγούς του Clan Jaguar σχεδιάζει να επέμβει, να σώσει τον αφέντη του και να τον βοηθήσει να εκδικηθεί. Αποστολή σας είναι να μεταβείτε στον πλανήτη αυτό και να καταστρέψετε οτιδήποτε μπορεί να φανεί χρήσιμο στον Jaguar για την πραγματοποίηση του σχεδίου του. Για περισσότερες λεπτομέρειες ανατρέξτε στο demo μας.

• OUTCAST

Ο νέος τίτλος από την Infogrames, όπου παίζετε το ρόλο του Cutter Slade, ενός αδίστακτου, πανέξυπνου στρατιώτη, που μπορεί και προσαρμόζεται κάτω και από τις πιο δύσκολες συνθήκες, καταφέρνοντας να αντιδρά άμεσα. Τα ενδιαφέροντά του είναι η κλασική μουσική, η παγκόσμια ιστορία και η καλή βότκα (ειδικά παγωμένη και σε σφηνάκι "λέει πολλά"). Θα περιπλανηθείτε σε αρκετά μέρη προκειμένου να φέρετε σε πέρας τις αποστολές που θα αναλάβετε. Τα γραφικά αναμένονται εντυπωσιακά και γενικά το παιχνίδι προβλέπεται να δημιουργεί μια ευχάριστη αίσθηση. Δείτε λοιπόν το σχετικό video μας, που θα σας ενημερώσει πλήρως για το τι μπορείτε να περιμένετε από το παιχνίδι αυτό.

ΛΙΓΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΟΓΙΑ

Τα περιεχόμενα του CD-ROM που κρατάτε στα χέρια σας δεν τελειώνουν εδώ, καθώς θα βρείτε πολλά ακόμη.

Στο directory Shots θα βρείτε πολλά screenshots των εξής εκπληκτικών παιχνιδιών: Unreal Tournament, Torment, Team Fortress Classic, Tales of the Sword Coast, Revenant, Quake 3, Mortyr, MDK2, Homeworld. Καθόλου άσχημα, έτσι δεν είναι; Στο directory /extras/ θα βρείτε ενδιαφέροντα themes από το Saving Private Ryan και Wheel of Time. Τέλος, στον κατάλογο Program θα βρείτε τα sources της στήλης "Programming" αυτού του μήνα.

KINGPIN: LIFE OF CRIME

Ενας νέος τίτλος από την Interplay, τα γραφικά του οποίου βασίζονται σε μια τροποποιημένη μορφή της engine του Quake II. Ετσι, αυτόματα καταλαβαίνει κάποιος και το τι είδους παιχνίδι είναι αυτό (όποιος δεν κατάλαβε, να κλείσει αμέσως το περιοδικό που κρατά στα χέρια του, να το βάλει όμορφα-όμορφα σε μία ακρούλα και να ξεκινήσει να ασχολείται με την ευγενή τέχνη της κηπουρικής). Επιπλέον, το παιχνίδι αυτό έχει φτιαχτεί από τους δημιουργούς του Redneck Rampage. Θα περιλαμβάνει 24 επίπεδα και 6 επεισόδια ενοποιημένης adventure και arcade δράσης, μέσα από ένα ρεαλιστικό συνδυασμό τους. Μεγάλος ο αριθμός των χαρακτήρων που θα συναντήσετε στο διάβα σας. Ενδεικτικά, θα περιλαμβάνονται κάθε λογής χαρακτήρες που μπορεί να συναντήσει κάποιος στην καθημερινή ζωή του: μητέρες, παιδιά, αλήτες του δρόμου, αστυνομικοί (είδατε τι ευγενικός που είμαι; Δεν τους αποκάλεσα μπάτσους), μαγαζάτορες και πολλοί άλλοι, εκ

SHAREWARE GAMES

- **BZ Flag:** Πολύ διασκεδαστικό tank game.
- **Netris Combat:** Παίξτε Tetris μέσω δικτύου.
- **Demon Star:** Πολύ καλό space combat παιχνίδι.



των οποίων κάποιοι θα σας βοηθήσουν, ενώ άλλοι είναι λάτρεις της φιλοσοφίας "πρώτα πυροβολώ και μετά ρωτώ". Το A.I. των εχθρών σας θα είναι υψηλό και αυτοί θα συμπεριφέρονται σαν άνθρωποι. Ακόμη, θα έχετε τη δυνατότητα να αγοράζετε και να πουλάτε διάφορα αντικείμενα καθώς και να παίρνετε μέλη αντίπαλων συμμοριών με το μέρος σας. Πάντως προτού εγκαταστήσετε το demo να σας προειδοποιήσουμε ότι το παιχνίδι περιέχει σκηνές υπερβολικής βίας και δεν ενδείκνυται για άτομα ηλικίας κάτω των 18 ετών.

NORTH vs SOUTH

Αναβιώστε τις στιγμές του αμερικανικού εμφύλιου πολέμου μέσα από το νέο παιχνίδι στρατηγικής της Interactive Magic. Αυτό βέβαια θυμίζει παλαιότερες εποχές, όταν ένα παιχνίδι με αυτό τον τίτλο σημείωνε μεγάλη επιτυχία στην Amiga. Θα πάρετε τον έλεγχο μίας από τις δύο αντιμαχόμενες πλευρές και θα λάβετε μέρος στις αποστολές στα Gaine's Mill, Getyysburg, Cedar Greek, Five Forks, 1st & 2nd Bull Run και γενικά σε μάχες που θα σας κάνουν να νιώσετε στο πετσί σας την ένταση ενός από τους γνωστότερους εμφύλιους πολέμους. Αν πάλι δεν επιθυμείτε να αναβιώσετε όλες τις



μάχες, έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε όποια εσείς θέλετε. Στη διάθεσή σας βέβαια θα υπάρχουν όλες οι στρατιωτικές μονάδες της εποχής. Στο demo που θα βρείτε στο συνοδευτικό CD μας θα μπορέσετε να παίξετε τη μάχη του Brandy Station, επιλέγοντας την αντιμαχόμενη μεριά που θα έχετε υπό τις οδηγίες σας.

PC

STARCRAFT CAMPAIGNS

• STARCRAFT SPECIAL!

Στο directory /extras/sc θα βρείτε τρεις campaigns για το Starcraft οι οποίες έχουν δημιουργηθεί από παίκτες του παιχνιδιού. Πιο συγκεκριμένα θα βρείτε τις: The Antioch Chronicles, 5th Order και The Fenix. Ας γράψουμε λοιπόν δύο λόγια για την καθεμία.

• THE ANTIOCH CHRONICLES

Αυτή η campaign περιλαμβάνει οκτώ πλήρεις αποστολές και έναν επίλογο για συνολικά εννέα καινούριους χάρτες και έξι νέους, πλήρως ομιλούντες ήρωες. Για να τρέξει απαιτείται η έκδοση 1.04 του Starcraft ή του Brood War ή και κάποια μεγαλύτερη.

Λόγω του ότι το πακέτο περιλαμβάνει νέους χαρακτήρες και ήχους, απαιτούνται συγκεκριμένα βήματα ώστε να γίνει σωστή εγκατάσταση. Πρώτα από όλα δημιουργήστε ένα καινούριο folder (π.χ. antioch) εκεί όπου έχετε εγκαταστήσει τους χάρτες του παιχνιδιού και κάνετε unzip εκεί. Μαζί με τα στοιχεία που θα δημιουργηθούν, θα δημιουργηθούν επίσης ένα sound folder, το οποίο θα πρέπει να κάνετε unzip στο αντίστοιχο folder του Starcraft, καθώς και ένα portait folder, για το οποίο θα κάνετε τις ίδιες κινήσεις. Για να παίξετε αυτή την εκστρατεία, ξεκινήστε το παιχνίδι, επιλέξτε custom game και από εκεί Antioch 1-01.scm.

• 5th ORDER

Απαιτείται η έκδοση 1.04 του Brood War. Εδώ θα βρείτε δύο files, όπου το ένα περιέχει τις missions 1 & 2 και το άλλο τη mission 3. Το πρώτο πακέτο περιλαμβάνει συνολικά 16 νέες αποστολές για τις campaigns των Protoss (2ο επεισόδιο) και Terran (1ο επεισόδιο). Ακόμη θα βρείτε από έναν επίλογο για καθεμία από τις campaigns αυτές. Οι επίλογοι αυτοί είναι και τα μόνα files που δεν περιέχουν ηχογραφημένες φωνές. Εσείς απλώς κάνετε extract στο directory του Starcraft. Για να ξεκινήσετε το παιχνίδι, κάνετε διπλό κλικ στο αρχείο 5thorder.bat. Αυτό θα κάνει rename στα directories που πρέπει και στη συνέχεια θα φορτώσει το παιχνίδι. Μετά επιλέξτε "custom game", κατόπιν "The 5th order directory" και από εκεί το "5TH_terran_01 (ή 02 για τη δεύτερη αποστολή) .SCX. Οταν βγείτε από το παιχνίδι, κάνετε κλικ στο END5THORDER>BAT, έτσι ώστε να επανέλθουν τα directories που πριν είχαν μετονομαστεί στις αρχικές ονομασίες τους. Είναι αυτονόητο πως τα ανάλογα βήματα θα πρέπει να ακολουθήσετε και για τη mission 3. Για περισσότερες λεπτομέρειες ανατρέξτε στα αρχεία κειμένου (txt) που δημιουργούνται με την αποσυμπίεση.

• THE FENIX

Αυτή η campaign απαιτεί το Starcraft : Brood War expansion pack αλλά και το τελευταίο patch του ανωτέρω παιχνιδιού για να τρέξει. Απλώς αποσυμπιέστε το στο directory του παιχνιδιού και τρέξτε το αρχείο The_Fenix.exe. Σίγουρα χρήζει αναφοράς το γεγονός πως το πρόγραμμα αυτό δεν κάνει overwrite στα υπάρχοντα sound directories του παιχνιδιού. Αν θέλετε να επαναφέρετε τους αρχικούς ήχους, απλώς σβήστε το directory με τους νέους.

SOLUTIONS

Στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας θα βρείτε λύσεις των:

- **Silver**
- **Rollercoaster Tycoon**
- **King's Quest VIII: Mask of Eternity**


RING
DUNE 2000
ODDWORLD ABE'S EXODDUS
SANITARIUM
Αν μέχρι τώρα δεν τα ...έπαιξες,
να η ευκαιρία!
UBIK
4.700 δρχ.
DUNE 2000
5.500 δρχ.
RING
ΔΩΡΟ T-SHIRT
6.200 δρχ.
THE X FILES
8.400 δρχ.
ODDWORLD ABE'S EXODDUS
8.500 δρχ.
SANITARIUM
8.000 δρχ.
ΚΑΙ ΔΩΡΟ
άλλο ένα παιχνίδι της επιλογής σου από τα παρακάτω:
WING COMMANDER PRIVATEER
ή
WING COMMANDER ARMADA
ή
ULTIMA UNDERWORLD 1&2
Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α.18%. Η προσφορά ισχύει μέχρι 30/6/99 ή μέχρι εξαντλήσεως των εμπορευμάτων.
Unexpected advertising
ΔΩΡΕΑΝ ΜΕΤΑΦΟΡΑ
ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
SERVICE
ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ
ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ
ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ
• Άλιμος Βουλιαγμένης 534, τηλ.: (01) 9966660
• Γλυφάδα Ι. Μεταξά 17 & Δούσμανη, τηλ.: (01) 8941465
• Καλλιθέα Ελ. Βενιζέλου 146, τηλ.: (01) 9566127
• Μελίσσια Λ. Δημοκρατίας 36, τηλ.: (01) 8034850
• Μουσείο Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, τηλ.: (01) 3829106
• Μουσείο Στουρνάρη 39 τηλ.: (01) 3800269
• Ν. Ερυθραία - Κηφισιά Λ. Κηφισίας 328, τηλ.: (01) 6233183
ΝΕΟ Νίκαια Πέτρου Ράλλη 211, τηλ.: (01) 4911270
• Ν. Ιωνία Λ. Ηρακλείου 291, τηλ.: (01) 2771553
• Παγκράτι Υμηττού 86, τηλ.: (01) 7563243
• Π. Φάληρο Λ. Αμφιθέας 78 & Ανδρομάχης, τηλ.: (01) 9854583
• Πειραιάς Ηρ. Πολυτεχνείου 38 & Σωτήρος Διός 15, τηλ.: (01) 4133630
• Περιστέρι Θηβών 177, τηλ.: (01) 5781529
ΝΕΟ Σύνταγμα Σταδίου 10, τηλ.: (01) 3219018
• Χολαργός - Χαλάνδρι Λ. Μεσογείων 283, τηλ.: (01) 6745588
ΝΕΟ Ψυχικό (Φάρος) Λ. Κηφισίας 240 & Δημ. Βασιλείου, τηλ.: (01) 6745960
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
• Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
ΝΕΟ Βενιζέλου 11, τηλ.: (031) 243211
• ΡΟΔΟΣ Γρ. Λαμπράκη 30-32, τηλ.: (0241) 31604
Το δίκτυο που αναπτύσσεται συνεχώς για να βρίσκεται ακόμα πιο κοντά σας!
multirama
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER
http://www.multirama.com

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής

Προς συμφωνία βαίνει η διαμάχη;



Η δικαστική διαμάχη στην οποία έχει εμπλακεί η Microsoft από το περασμένο καλοκαίρι συνεχίζεται με αμείωτη ένταση. Παρ' όλα αυτά οι πολλές δικανικές και νομικές λεπτομέρειες μας αποτρέπουν από το να σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα τις τελευταίες εξελίξεις. Τηρούμε στάση αναμονής και είναι σίγουρο πως θα έχουμε εκτενές ρεπορτάζ όταν η υπόθεση φτάσει στην έκβασή της. Αυτή η έκβαση αναμένεται να πάρει αρκετό καιρό (ακόμη και χρόνια), καθώς το ζήτημα είναι τρομερά πολύπλοκο και οποιαδήποτε απόφαση θα αλλάξει άρδην το καθεστώς στην παγκόσμια αγορά Πληροφορικής. Πολλοί αναλυτές έχουν διατυπώσει τη θέση ότι είναι απαραίτητο να βρεθεί συμβιβαστική λύση μεταξύ της πολιτείας και της Microsoft, ούτως ώστε να λυθεί όσο το δυνατό γρηγορότερα το πρόβλημα. Ειδικά η Microsoft είναι σχεδόν σίγουρο πως μόνο οφέλη θα αποκομίσει από μια πιθανή συμφωνία, καθώς όχι μόνο θα σταματήσει τη δίκη -η οποία της κοστίζει χρόνο και χρήμα καθώς και αρνητική διαφήμιση- αλλά μάλλον δεν θα χάσει και πολλά πράγματα από την ελευθερία της. Με δηλώσεις του ο ιδρυτής και πρόεδρος της εταιρίας Bill Gates ξεκαθάρισε πως οποιαδήποτε συμφωνία με το Υπουργείο Δικαιοσύνης και τις 19 πολιτείες θα πρέπει να βασίζεται σε δύο παράγοντες: την ακεραιότητα του λειτουργικού συστήματος των Windows και την ελευθερία της εταιρίας να καινοτομεί στον τεχνολογικό τομέα. Οι δηλώσεις αυτές έγιναν στο πλαίσιο συνέντευξης Τύπου που δόθηκε με την ευκαιρία της δωρεάς 20 εκατομμυρίων δολαρίων στο MIT για το νέο κτίριο του εργαστηρίου Πληροφορικής του πανεπιστημίου. Αν τελικά δεν επέλθει συμφωνία εκτός δικαστηρίου, η δίκη θα συνεχιστεί για πολλά χρόνια ως την τελική απόφαση, η οποία μάλιστα θα έχει γίνει ακόμη δυσκολότερη λόγω της δυναμικής της αγοράς Πληροφορικής. Έπειτα από δέκα χρόνια ούτε Windows 98 θα υπάρχουν ούτε μπορεί κανείς να γνωρίζει τι θα ισχύει τότε στην Πληροφορική σε όλο τον κόσμο. Η αμερικανική δικαιοσύνη και η πολιτική ηγεσία πρέπει να αποφασίσουν ως πού είναι διατεθειμένες να φτάσουν την αντιπαράθεση και να υπολογίσουν τις συνέπειες αλλά και τι μπορούν να καταφέρουν στο τέλος.

Νατοϊκοί βομβαρδισμοί στη Γιουγκοσλαβία

Δεν προλάβαμε να συνέλθουμε κάπως από την υπόθεση Οτσαλάν και ένα νέο τραγικό γεγονός συμβαίνει στη γειτονιά μας, τα Βαλκάνια, ακόμη και την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές. Και ενώ το "PC Master" δεν είναι ένα πολιτικό έντυπο, εντούτοις είναι πολύ δύσκολο να μείνει απαθές μπροστά σε έναν πόλεμο. Το παγκόσμιο αφεντικό αποφάσισε να βάλει το πόδι του και στην Ευρώπη, με τις ευλογίες ή την ανοχή κάποιων θεσμών που υποτίθεται ότι υπάρχουν για την ειρήνη και την ασφάλεια. Η "ανθρωπιστική επιχείρηση" για τη... διάσωση των ανθρώπων έχει ως αποτέλεσμα το θάνατο πολύ περισσότερων, την ερείπωση περιοχών και πόλεων, τη ρύπανση του περιβάλλοντος στην περιοχή και πολλές ακόμη συνέπειες, που θα περάσουν κάποια χρόνια μέχρι να τις συνειδητοποιήσουμε. Δυστυχώς για τον υπόλοιπο κόσμο, το σκάνδαλο Λεβίνσκι στέρησε από τον πλανητάρχη το "κατοικίδιο θηλαστικό" του και τώρα πρέπει με κάτι να... παίζει. Αυτό το κάτι είναι οι πύραυλοι και τα Apache. Είναι το παιχνίδι του πολέμου!



Εμείς θα αρκεστούμε στο να σας προμηθεύσουμε με μερικά links, ούτως ώστε να διαμορφώσετε δική σας άποψη. Πολύ καλή και εμπεριστατωμένη κάλυψη του θέματος γίνεται στο site Z-net του Noam Chomsky, όπου μπορείτε να βρείτε άρθρα του ίδιου και άλλων θεωρητικών: http://www.lbbs.org/ZMag/kosovo.htm

Τα τελευταία νέα από το μαρτυρικό Βελιγράδι μπορείτε να δείτε εδώ: http://www.beograd.com/

Επίσης πολύ καλό είναι το site της Διεθνούς Αμνηστίας επί του θέματος: http://www.amnesty.org/ailib/intcam/kosovo/

Τέλος, ρίξτε μια ματιά και σε αυτές τις σελίδες, όπου θα βρείτε και αρκετά links: http://www.iacenter.org/bosnia/balkans.htm

Computer games κρύβονται πίσω από τη δολοφονία;

Ίσως να θυμάστε μια τραγική ιστορία που έκανε το γύρο του κόσμου τον Δεκέμβριο του 1997, όταν ένας δεκατετράχρονος από το Kentucky άνοιξε πυρ εναντίον συμμαθητών του, σκοτώνοντας τρεις και τραυματίζοντας άλλους πέντε. Στις 12 Απριλίου οι γονείς των δολοφονημένων παιδιών κατέθεσαν αγωγή εναντίον δύο πορνογραφικών sites, αρκετών εταιριών κατασκευής computer games και των δημιουργών και διανομέων της ταινίας "The Basketball Diaries" (με τον L. Di Caprio, παραγωγής 1995).

Σύμφωνα με τους γονείς, η ταινία αυτή περιέχει μια σκηνή όπου ο πρωταγωνιστής ονειρεύεται πως δολοφονεί το δάσκαλό του και τους συμμαθητές του. Η αγωγή βασίζεται σε δύο στοιχεία. Πρώτον, στο γεγονός ότι μετά την τραγωδία η αστυνομία κατάσχεσε τον υπολογιστή του δεκατετράχρονου, αφού διαπιστώθηκε ότι ήταν καταναλωτής βίαιων παιχνιδιών (συγκεκριμένα των Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Final Fantasy 7, Resident Evil, Redneck Rampage, Nightmare Creatures και όλης της σειράς των Mechwarrior). Δεύτερον, ειδικός (εκ μέρους της υπεράσπισης) εξέτασε τον δεκατετράχρονο για να διαπιστώσει αν ήταν πνευματικά διαταραγμένος, σύμφωνα με τον

ποινικό κώδικα, και αποφάνθηκε ότι το παιδί ήταν "βαθιά επηρεασμένο" από την έκθεσή του σε βίαια παιχνίδια και σεξουαλικά ακραία media. Τελικά ο δεκατετράχρονος βρέθηκε ένοχος για φόνο δεύτερου βαθμού και καταδικάστηκε σε ισόβια φυλάκιση, χωρίς το δικαίωμα της αναστολής τουλάχιστον για 25 χρόνια.

Η μητέρα ενός εκ των παιδιών που δολοφονήθηκαν δήλωσε πως ο δεκατετράχρονος επηρεάστηκε από τις ταινίες που έβλεπε, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που έπαιζε και τα sites του Internet που επισκεπτόταν. Ο Scott Miller, εκπρόσωπος της Apogee Software, δήλωσε: "Οι κατηγορίες εναντίον των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, των ταινιών και της μουσικής απομακρύνουν λαθεμένα την ευθύνη για την πράξη από τον ίδιο το δράστη και τους κηδεμόνες του. Φαίνεται ότι ζούμε σε μια κοινωνία όπου οι άνθρωποι δεν δέχονται την προσωπική ευθύνη και, πιστέψτε με, οι μόνοι που επωφελούνται από αυτή την κατάσταση είναι οι δικηγόροι, οι οποίοι είναι ειδικοί στο να βρίσκουν άλλους να κατηγορήσουν".

Εμείς έχουμε αναφερθεί ξανά στο ζήτημα της βίας και των υπολογιστών και δεν είναι ανάγκη να το επαναλάβουμε εδώ. Πάντως ίσως θα θυμάστε πως, όταν ξέσπασε αυτή η ιστορία, είχε δοθεί στη δημοσιότητα ένα "οικογενειακό" βίντεο, το οποίο έδειχνε τον μπαμπά του παιδιού να του δίνει ένα όπλο, να το μαθαίνει να πυροβολεί και να το επικροτεί για τα "ανδραγαθήματά" του. Ποιος είναι λοιπόν ο ένοχος; Τα συμπεράσματα δικά σας.

Η απάντηση της Microsoft στο MP3

Ηταν απλά ζήτημα χρόνου η Microsoft να εξαπολύσει την επίθεσή της εναντίον του MP3. Οχι πως είχε προσωπικό πρόβλημα με το κακόμοιρο το "παιδί"... αλλά έπρεπε να κοιτάξει και το μέλλον της. Ετσι έκανε ένα βήμα για την κατάκτηση ακόμη μίας δικτυακής αγοράς. Ηδη έχει κυκλοφορήσει η beta έκδοση του Windows Media Technologies 4.0, το οποίο επιτρέπει στους χρήστες του Internet να κατεβάζουν μουσικά αρχεία για να τα παίξουν αργότερα, ενώ παράλληλα θα καθίσταται σχεδόν αδύνατη η παράνομη αντιγραφή των αρχείων. Το νέο software παρέχει στους χρήστες ποιότητα FM stereo για streaming audio (όπως ο RealPlayer), δυνατότητα για download και αναπαραγωγή μουσικής σε αρχεία ίδιας ποιότητας με τα MP3 στο μισό μέγεθος (επομένως ο χρόνος αποθήκευσης και αναπαραγωγής θα είναι μικρότερος) καθώς και έναν μηχανισμό διαχείρισης των πνευματικών δικαιωμάτων με τον οποίο οι ιδιοκτήτες πνευματικών προϊόντων μπορούν να προστατέψουν τα δημιουργήματά τους και να αποκομίσουν κέρδη από την ηλεκτρονική διακίνηση μουσικής και video. Το νέο πρόγραμμα της Microsoft θα είναι plug-in για τον Multimedia Player των Windows και αναμένεται να έχει ένα μικρό προβάδισμα έναντι του ανταγωνισμού λόγω της... στενής σχέσης του με τα Windows.

Ανάλογο σχέδιο για τον έλεγχο των διακινούμενων μέσω Internet αρχείων ήχου και εικόνας βρίσκεται ήδη σε εξέλιξη με τη συνεργασία της IBM και της RealNetworks, το πρότυπο των οποίων θα δοκιμαστεί τον Ιούνιο από τις μεγαλύτερες δισκογραφικές εταιρίες, όπως είναι οι BMG, EMI, Sony Music, Universal Music και Warner Music. Στο... χορό έχει μπει και η AT&T, ανακοινώνοντας τη δεύτερη έκδοση του a2b Music player, η οποία υπόσχεται ταχύτερα downloads και καλύτερο ήχο από του MP3.

flash

Και πάνω που έλεγα ότι το mouse μου φαίνεται λίγο γερασμένο, ο Bill Gates παρουσίασε ένα νέο ποντίκι της Microsoft στο πλαίσιο έκθεσης που έλαβε χώρα στο Σικάγο. Το IntelliMouse Explorer είναι ένα νέας γενιάς ποντίκι, που χρησιμοποιεί οπτική τεχνολογία στη θέση της κλασικής μπίλιας που χρησιμοποιούν όλα τα παλαιά... τρωκτικά. Δύο νέα buttons έρχονται να προστεθούν στα κλασικά δύο ή τρία. Τα νέα buttons μπορούν να προγραμματιστούν για να εκτελούν οποιαδήποτε εργασία, όπως save και print ή κάποιες λειτουργίες του browser. Ο νέος πόντικας θα τεθεί σε κυκλοφορία τον Οκτώβρη, ενώ η τιμή του παραμένει άγνωστη.

Αυτή όμως δεν ήταν η μόνη είδηση από την προαναφερθείσα έκθεση. Στη διάρκεια της ομιλίας του ο ιδιοκτήτης της Microsoft δήλωσε ότι η εταιρία απομακρύνεται πλέον από τη στρατηγική που ακολουθούσε από το 1975 και η οποία συνοψίζεται στο: "ένας υπολογιστής σε κάθε σπίτι". Η νέα πορεία της μεγάλης εταιρίας πρόκειται να βασίζεται στα Windows 2000 και μπορεί να περιγραφεί κάπως έτσι: "Σκοπεύουμε να επεκταθούμε σε κάθε συσκευή, πάντοτε και παντού. Για να έχετε τη δύναμη εκεί όπου τη θέλετε." Αν δεν το καταλάβατε, αυτό σημαίνει δύο πράγματα: ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ και πολλά (μα πάρα πολλά!) BUGS.

Τελικά η ποινή που επιβλήθηκε στον Kevin Mitnick, τον hacker για τον οποίο γράφαμε στο προηγούμενο τεύχος, φτάνει τους 46 μήνες φυλάκισης. Ο Mitnick παραδέχτηκε την ενοχή του για 5 από τα 25 ομοσπονδιακά αδικήματα σχετικά με την καλωδιακή και υπολογιστική απάτη, ενώ παράλληλα αντιμετωπίζει δύο κατηγορίες στην πολιτεία της Καλιφόρνια από παλαιότερη σύλληψη. Ο Mitnick έχει ήδη περάσει 48 μήνες στη φυλακή και, σύμφωνα με τους ειδικούς, πρόκειται να αποφυλακιστεί το φθινόπωρο. Το πόσο τελικά θα μείνει στη φυλακή εξαρτάται και από την έκβαση της δίκης του στην Καλιφόρνια.

Εάν χρειάζεστε έναν cooler για το Voodoo 3, τότε η TennMax United έχει τη λύση. Το Stealth V3 Fighter Cooler αποτελεί το ιδανικό συμπλήρωμα για το Voodoo 3 επιταχυντή της 3dfx, καθώς υπόσχεται γρηγορότερο rendering και υψηλότερες αναλύσεις στα παιχνίδια. Επίσης, η σωστή ψύξη του chipset μπορεί να παρατείνει τη ζωή τους. Το "ψυκτικό" εργαλείο τοποθετείται πάνω στο chipset και αναλαμβάνει να απομακρύνει τη θερμότητα από την κάρτα. Εχει πάχος μόνο 11 χιλιοστά και η τοποθέτησή του δεν επηρεάζει τις άλλες κάρτες που ενδέχεται να βρίσκονται δίπλα στη Voodoo.

Υπογράψτε για τα ανθρώπινα δικαιώματα

Εχουμε αναφερθεί επανειλημμένα στους διάφορους τρόπους με τους οποίους μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει το Internet, ειδικά όταν πρόκειται για την υπεράσπιση των ανθρώπινων δικαιωμάτων και των πολιτικών ελευθεριών. Ιδιαίτερα στην Κίνα, το κίνημα για τα ανθρώπινα δικαιώματα έχει αναδείξει το Internet ως έναν πολύ καλό σύμμαχο στην προσπάθεια για την ευαισθητοποίηση της παγκόσμιας κοινής γνώμης. Ο συντονισμός των Κινέζων αντιφρονούντων που βρίσκονται διασκορπισμένοι σε όλα τα σημεία του πλανήτη είναι μια καλή λύση, όπου ήταν συγκεντρωμένοι οι φοιτητές. Η επίσημη εκδοχή είναι πως η εξέγερση ήταν εναντίον της "Επανάστασης" και είχε στόχο να ανατρέψει την κυβέρνηση. Οι ακτιβιστικές οργανώσεις έχουν ανεβάσει ένα site (www.june4.org) μέσω του οποίου προσπαθούν να μαζέψουν υπογραφές ζητώντας (εκτός από τα ανωτέρω) την προσαγωγή στη δικαιοσύνη των υπευθύνων για την παραβίαση των ανθρώπινων δικαιωμάτων, την αποφυλάκιση όλων των πολιτικών κρατουμένων (συμπεριλαμβανομένων όσων διώκονται για τη δράση τους στις 4 Ιουνίου) και την άμεση παύση



τουλάχιστον για να σωθούν κάποιοι άνθρωποι που διώκονται και φυλακίζονται απλά και μόνο επειδή διαφωνούν με την εξουσία. Προς αυτή την κατεύθυνση κινούνται οι ενέργειες διάφορων ακτιβιστικών οργανώσεων υπό την ηγεσία του εξόριστου αντιφρονούντα Wang Dan, για την αναθεώρηση από την κινεζική κυβέρνηση της επίσημης κυβερνητικής εκδοχής για τα γεγονότα της 4ης Ιουνίου 1989 και τη φοιτητική εξέγερση της πλατείας Τιεν Αν Μεν. Πριν από σχεδόν δέκα χρόνια χιλιάδες Κινέζοι φοιτητές βγήκαν στους δρόμους ζητώντας εκδημοκρατισμό και πολιτικές ελευθερίες. Το καθεστώς κατέστειλε την εξέγερση πνίγοντας στο αίμα την πλατεία Τιεν Αν Μεν, των διώξεων και των φυλακίσεων όσων Κινέζων κάνουν χρήση των νόμιμων δικαιωμάτων τους στην ελευθερία της έκφρασης, την ελευθερία του συνέρχεσθαι και την ελευθερία της θρησκευτικής πίστης. Επίσης οι ακτιβιστές ζητούν από την κινεζική ηγεσία να επικυρώσει και να εφαρμόσει το Διεθνές Σύμφωνο για τα Πολιτικά Δικαιώματα και το Διεθνές Σύμφωνο για τα Οικονομικά, Κοινωνικά & Πολιτιστικά Δικαιώματα.

Αν ενδιαφέρεστε για την πορεία της δράσης των οργανώσεων αυτών και θέλετε να βοηθήσετε ακόμη και στο ελάχιστο με την υπογραφή σας, μπορείτε να επισκεφθείτε το site της 4ης Ιουνίου.

Νέες ταχύτητες από την AMD

Κάποτε περιμέναμε μερικά χρόνια μέχρι οι εταιρίες να κατασκευάσουν έναν νέο επεξεργαστή και να προσθέσουν μερικά ακόμη MHz στην ταχύτητα των κακόμοιρων (για τα σημερινά δεδομένα) υπολογιστών μας.



Σήμερα τα δεδομένα είναι ολότελα διαφορετικά, και στο τέλος θα χάσουμε το λογαριασμό με τις συνεχείς αναβαθμίσεις και την εκπληκτική αύξηση της ταχύτητας.

Η AMD έδωσε στην κυκλοφορία τον νέο K6-2 στα 475MHz (η τιμή του θα είναι περίπου 70.000 δραχμές), ο οποίος είναι βέβαια πιο αργός από τον Pentium III (στα 500MHz) αλλά ταχύτερος από τα άλλα προϊόντα της Intel τα οποία ανταγωνίζεται, δηλαδή τον Pentium II και τον Celeron. Μάλιστα η IBM ανακοίνωσε πως θα χρησιμοποιήσει τον καινούριο επεξεργαστή στη νέα σειρά Aptiva. Για τη συμφωνία αυτή, η αντιπρόεδρος της AMD Dana Krelle δήλωσε: "Συνεχίζουμε να προσφέρουμε πρωτοποριακές και ανταγωνιστικές από πλευράς κόστους λύσεις στον απλό καταναλωτή και τις μικρές επιχειρήσεις. Η χρήση από την IBM του ταχύτατου K6-2 στα 475MHz ενδυναμώνει τη θέση της AMD στην αγορά". Στην προσπάθειά της να αποσπάσει ένα ικανοποιητικό κομμάτι της αγοράς από την Intel, η AMD έχει ρίξει το βάρος της στη μεγιστοποίηση της ταχύτητας των επεξεργαστών της. Ετσι, στους άμεσους στόχους της είναι η αύξηση της ταχύτητας των επεξεργαστών K6-III, οι οποίοι περιέχουν ενσωματωμένη cache και θα έχουν καλύτερες επιδόσεις από τον K6-2. Τέλος, μέσα στον Ιούνιο η εταιρία θα κυκλοφορήσει τον πρώτο K7, ο οποίος θα τρέχει με ταχύτητα άνω των 500MHz, και πολλοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν ότι πρόκειται για τον επεξεργαστή που θα εισαγάγει την AMD στην αγορά των μεγάλων εταιριών.

Η "μέλισσα" πιάστηκε στο... μέλι!

Στα μέσα του Απρίλη η ειδική υπηρεσία του FBI που ασχολείται με την προστασία της τεχνολογικής υποδομής της χώρας ανακοίνωσε ότι συνέλαβε έναν άντρα που εικάζεται πως είναι ο δημιουργός του γνωστού πλέον ιού Melissa, που αναστάτωσε την ηλεκτρονική κοινότητα στις 26 Μαρτίου. Ο δημιουργός του ιού ονομάζεται David Smith, είναι 30 ετών και συνελήφθη στο Aberdeen. Η... συμπαθητική Melissa δεν είναι και τόσο αθώα, μη σας ξεγελά η εμφάνισή της. Ο ιός έκανε την παρθενική εμφάνισή του στο newsgroup alt.sex για ευνόητους λόγους, καθώς αυτό που κάνει είναι να χρησιμοποιεί έναν συνδυασμό από macros του MS Word και το Outlook Express για να στείλει μια λίστα με 80 πορνογραφικά sites σε όλους τους

παραλήπτες από το address book του χρήστη.

Προτού οι αρχές συλλάβουν τον κ. Smith, είχαν ανιχνεύσει το σημείο εισαγωγής του ιού, αλλά ο κάτοχος του συγκεκριμένου account στην America On Line δεν είχε ιδέα για το συμβάν και αμέσως αποφάσισε να τερματίσει αυτό το λογαριασμό λόγω έλλειψης ασφάλειας. Ο συλληφθείς, που αντιμετωπίζει κατηγορίες για παρεμπόδιση της δημόσιας επικοινωνίας, συνωμοσία και απόπειρα διάπραξης εγκλήματος, κλοπή ηλεκτρονικής υπηρεσίας και ανεπίτρεπτη πρόσβαση σε ηλεκτρονικά συστήματα, θα δηλώσει αθώος σε όλες τις κατηγορίες. Αν οι ένορκοι αποφασίσουν ότι πρέπει να κατηγορηθεί για κάποιες από τις ανωτέρω κατηγορίες, τότε θα περάσει από δίκη.

Εν τω μεταξύ φόβοι εκφράζονται από τις αμερικανικές αρχές ότι οι νέοι (ευρείας διάδοσης) ιοί πρόκειται να είναι πολύ πιο καταστροφικοί από τη Melissa. "Ο ιός είναι μια προειδοποιητική σειρήνα για το μέλλον των δικτύων μας" δήλωσε ο υπεύθυνος του FBI. Από την άλλη πλευρά, πολλοί είναι εκείνοι που υποστηρίζουν ότι ιδιωτικά δικαιώματα του πολίτη καταστρατηγήθηκαν από τις αρχές κατά τη διάρκεια της αναζήτησης του υπευθύνου.

NOMAD

Όχι, όχι... μην τρομάζετε! Δεν πρόκειται για παλιό τραγούδι των Sepultura αλλά για τη νέα συσκευή της Creative Labs. Το NOMAD είναι η πρόταση της γνωστής εταιρίας στην κατηγορία των "MP3-man" (κατά το walkman, discman), των νέων συσκευών που έχουν ξεσηκώσει την ηλεκτρονική κοινότητα, αφού κάνουν τα αρχεία MP3... φορητά! Το NOMAD ο στόχος της εταιρίας είναι: "η αύξηση της εμπειρίας της Creative στον τομέα του φορητού ψηφιακού ήχου και η μετάδοση αυτής της εμπειρίας, μέσω των προϊόντων, στους καταναλωτές σε όλον τον κόσμο". Το NOMAD Manager Software που συνοδεύει τη συσκευή δίνει τη δυνατότητα για εύκολη μεταφορά μουσικών αρχείων από το Internet στον player. Στα άμεσα σχέδια της



προσφέρει εκτός των άλλων εγγραφή ομιλίας, FM tuner (για να ακούτε και ραδιόφωνο) και μία LCD οθόνη για να βλέπετε τον τίτλο του τραγουδιού και το όνομα του καλλιτέχνη. Πέρα από αυτά, έρχεται σε δύο εκδόσεις, εκ των οποίων η μία χωρά 64MB και η άλλη 32MB. Με το NOMAD μπορείτε να μεταφέρετε τα αγαπημένα σας κομμάτια, απολαμβάνοντας τον άψογο ήχο των MP3 αρχείων. Όπως δήλωσε ο Hock Leow, αντιπρόεδρος του τμήματος Πολυμέσων της Creative, Creative όσον αφορά στον νέο player είναι η παραγωγή κάποιων εξαρτημάτων που θα βελτιστοποιούν τις επιδόσεις του και θα προσθέτουν νέα χαρακτηριστικά. Έτσι, θα κυκλοφορήσει μία flash memory κάρτα αναβάθμισης χωρητικότητας 32MB για όσους έχουν αυξημένες απαιτήσεις. Επίσης, για όσους θέλουν να παίρνουν μαζί το αγαπημένο τους "MP3-man" στο αυτοκίνητο θα διατεθεί ένα car-kit.

Πόσο ανώνυμοι είστε;

Η ανωνυμία που απολαμβάνει κάποιος στις περιπλανήσεις του στο Δίκτυο και ειδικά κατά την επικοινωνία του με άλλους ανθρώπους, όπως με τη δημοσίευση μηνυμάτων σε newsgroups, έχει προκαλέσει αρκετά φαινόμενα κατάχρησης αυτού του προνομίου. Οι σχετικές υποθέσεις κατά αγνώστων στα αμερικανικά δικαστήρια είναι άπειρες και έχουν να κάνουν με όλα τα πιθανά ηλεκτρονικά και



δικτυακά εγκλήματα. Το πόσο άγνωστοι είναι όμως όλοι αυτοί εξαρτάται από άλλους παράγοντες. Εταιρίες όπως η Yahoo!, η Angelfire και η Go2Net Inc. ενδέχεται να αποκαλύψουν την ταυτότητα ορισμένων χρηστών των υπηρεσιών τους, αν κληθούν να το κάνουν από κάποιο δικαστήριο. Για παράδειγμα, ένα τύπος ονόματι Gary Dale Hoke συνελήφθη γιατί είχε δημοσιεύσει μια ψεύτικη είδηση, σύμφωνα με την οποία ο εργοδότης του (η εταιρία PairGain Technologies) είχε αγοραστεί από μια ισραηλιτική εταιρία νέων τεχνολογιών, κάτι που είχε ως αποτέλεσμα την αύξηση της τιμής των μετοχών της. Ο Hoke δημοσίευσε την ψεύτικη αυτή ιστορία σε μια σελίδα της Angelfire και το μήνυμα εμφανίστηκε και στα message boards του Yahoo!. Αν και είχε εγγραφεί με ανύπαρκτο όνομα στην Angelfire και το Yahoo!, οι ερευνητές μπόρεσαν να τον εντοπίσουν μέσω της IP address του, την οποία αποκάλυψαν οι ανωτέρω εταιρίες. Παρ' ότι οι εταιρίες μπορούν να αντιμετωπίσουν νομικά τις επίσημες κλήσεις των αρχών για αποκάλυψη στοιχείων, αυτή η πρακτική δεν είναι της... αρεσκείας τους. Και έτσι, με την... τσιγκουνιά τους δεν προστατεύουν τα δικαιώματα των χρηστών τους. Το μόνο που κάνουν (και όχι όλες!) είναι να ενημερώνουν τους υπό έλεγχο πελάτες και να τους δίνουν μια μικρή διορία ώστε να αντιμετωπίσουν οι ίδιοι τις κλήσεις. Αυτό τότε δεν θα αποκάλυπτε την ταυτότητά τους σε μεγάλο βαθμό; Το ζήτημα είναι αρκετά περίπλοκο και το ερώτημα που ανακύπτει είναι αν οι ανώνυμοι posters έχουν δικαίωμα στην ανωνυμία τους ή αν αυτό πρέπει να αναιρείται όταν συντρέχει σοβαρός λόγος. Ποιος όμως θα ορίσει την έννοια της σοβαρότητας; Δεν θα μπορούσε μια τέτοια πρακτική να δώσει το δικαίωμα σε οποιαδήποτε αυθαίρετη εξουσία ή διωκτική αρχή να ανιχνεύει την ταυτότητα ατόμων που αναπτύσσουν άλλου είδους δράσεις, όπως πολιτικές και κοινωνικές;



Virtual Twister

Αν ψάχνετε για ένα καλό gamepad, μπορείτε πλέον να αποκτήσετε έναν ευχάριστο πονοκέφαλο, καθώς οι διαθέσιμες επιλογές σας δεν περιορίζονται στο SideWinder Freestyle Pro της Microsoft. Η Zykon δημιούργησε το Virtual Twister, ένα gamepad 11 πλήκτρων που διαθέτει ανιχνευτή κίνησης, ακριβώς όπως και το Freestyle Pro. Το νέο gamepad δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από το μεγάλο ανταγωνιστή του, καθώς διαθέτει όλα τα χαρακτηριστικά που απαιτούνται: gamepad οκτώ θέσεων, έξι buttons, πλήκτρο start, δύο shift buttons και throttle control. Η σχεδίαση του gamepad είναι πολύ προσεγμένη για να διευκολύνει το παιχνίδι, δίνοντας τη δυνατότητα στο χρήστη να έχει απόλυτο έλεγχο πάνω στο pad. Μαζί με το gamepad θα λάβετε και τις ολοκληρωμένες εκδόσεις δύο παιχνιδιών, του πολύ καλού Battlezone της Activision και του Snow Wave Avalanche της Intense Entertainments, καθώς και μια συλλογή διάφορων game demos. Όλα αυτά σε τιμή που θα πλησιάζει τις 16.000 δρχ. Πράγματι, η Microsoft φαίνεται ότι βρήκε έναν σημαντικό αντίπαλο σε αυτή την κατηγορία.

Keybooks από την Keystone

Οι περισσότεροι από εσάς θα θυμάστε ασφαλώς τη σειρά UniGate της Keystone, αφού άλλωστε επανειλημμένα έχει παρουσιαστεί και από τις σελίδες του περιοδικού μας. Μετά λοιπόν την επιτυχία της σειράς αυτής, που περιλάμβανε CD-ROMs και βιβλία που απευθύνονταν στους υποψήφιους για εισαγωγή στα πανεπιστημιακά και τεχνολογικά ιδρύματα της χώρας μας, η Keystone κυκλοφορεί ήδη τους πρώτους τίτλους της νέας της σειράς Keybook: Πρόκειται για CD-ROMs που απευθύνονται σε άτομα όλων των ηλικιών, τα οποία επιθυμούν να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους με μια ευρεία γκάμα επιστημονικών θεμάτων. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επικοινωνείτε με την Keystone στο τηλ.: 8561142.

Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας

Με ρεκόρ συμμετοχών υποδεχτήκατε το διαγωνισμό του τεύχους Μαρτίου, που -όπως θα θυμάστε- περιλάμβανε αρκετά και πλούσια δώρα, προσφορά του Fantasy Shop (Γ' Σεπτεμβρίου 103, τηλ.: 8231072). Ας δούμε λοιπόν τα ονόματα των νικητών (τα δώρα μπορείτε να δείτε αναλυτικά στο τεύχος 104 του "PC Master", σελ. 186):

ΝΙΚΗΤΕΣ

1. ΚΟΥΚΟΥΤΣΕΛΑΣ ΧΡΥΣΟΣΤΟΜΟΣ - ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
2. ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ - ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
3. ΧΑΤΖΗΜΑΝΩΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ - ΠΕΙΡΑΙΑΣ
4. ΠΑΡΑΣΚΕΥΑΣ ΙΩΣΗΦ - ΜΟΣΧΑΤΟ
5. ΓΚΙΒΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ - ΓΡΑΜΜΕΝΙΤΣΑ, ΑΡΤΑ
6. ΕΥΤΥΧΙΔΗΣ ΜΑΡΙΟΣ - ΚΟΜΟΤΗΝΗ
7. ΚΑΡΟΥΖΟΣ ΜΑΡΙΟΣ - ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ
8. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΣΑΒΒΑΣ - ΠΤΟΛΕΜΑΪΔΑ

W	E	D	O	G	S	O	F	W	A	R	R	T	Y	U	I
D	O	S	O	P	A	S	D	F	G	H	J	K	L	N	H
A	S	O	R	C	S	A	N	D	G	O	B	L	I	N	S
R	E	A	D	G	J	K	Y	U	I	O	S	J	N	Z	Y
K	V	H	C	E	K	E	A	T	R	E	G	H	K	X	T
E	R	C	S	B	L	S	B	V	V	L	R	K	K	D	R
L	A	Y	D	N	L	V	R	L	E	E	F	I	L	Y	D
V	W	T	C	U	N	D	E	A	D	N	D	S	P	H	C
E	D	R	E	T	R	H	T	S	I	W	I	O	T	M	V
S	S	E	U	Y	G	D	O	C	V	B	A	P	R	L	E
U	O	D	I	I	S	F	N	Y	T	N	L	R	E	N	X
P	A	F	H	L	A	C	N	A	Q	R	K	H	V	V	C
O	H	G	L	O	U	B	I	S	D	F	G	J	S	E	Z
L	C	O	K	L	I	Z	A	R	D	M	E	N	X	A	S

Η λύση του παζλ.

9. ΚΑΡΑΧΡΗΣΤΟΣ ΘΕΟΦΙΛΟΣ - ΑΝΩ ΚΑΛΑΜΑΚΙ
10. ΒΟΓΙΑΤΖΙΔΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ - ΝΕΑ ΚΗΦΙΣΙΑ
11. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΑΓΓΕΛΟΣ - ΚΟΡΙΝΟΣ ΠΙΕΡΙΑΣ
12. ΚΟΛΟΝΕΛΟΣ ΚΩΣΤΑΣ - ΑΘΗΝΑ

Οι νικητές θα μπορούν να παραλαμβάνουν τα δώρα τους μέχρι τις 24 Μαΐου από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα). Στους νικητές της επαρχίας θα σταλούν ταχυδρομικώς. Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του μήνα!

Πλήθος κόσμου στα εγκαίνια των νέων Multirama

Με μεγάλη επιτυχία διεξήχθησαν τον Απρίλιο τα εγκαίνια των δύο νέων καταστημάτων της αλυσίδας Multirama στην Αθήνα (Στουρνάρη 39) και τη Θεσσαλονίκη (Βενιζέλου 11). Στους παρευρεθέντες μοιράστηκαν πλούσια και πολυάριθμα δώρα, όπως CD-ROMs, συνδρομές Internet, scanners, εκτυπωτές, ακόμα και computers, ενώ έλαβαν χώρα διάφορα ενδιαφέροντα happenings, μεταξύ των οποίων και rock συναυλίες! Ο μεγάλος τυχερός της βραδιάς των εγκαινίων στο νέο κατάστημα της Αθήνας κέρδισε μάλιστα έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή με το νέο επεξεργαστή Pentium III, δώρο αξίας 550.000 δρχ.!



ΘΥΕΛΛΑ ΚΑΥΤΩΝ GAMES ΘΑ ΤΑ... ΠΑΙΞΕΤΕ!



ΠΩΣ ΘΑ ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΕΤΕ

Οσοι από εσάς δεν έχετε αποκτήσει ακόμη τις δύο συναρπαστικές εκδόσεις του *PC GAMES* μπορείτε να τις παραγγείλετε τώρα. Συμπληρώστε και στείλτε μας το ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER



που θα βρείτε ένθετο στο PC MASTER και θα σας τις στείλουμε άμεσα. Η τιμή κάθε τεύχους είναι 1.500 δρχ.

2 CD-ROMs

1ο CD-ROM

Αποκτήστε μία μοναδική συλλογή με τα ειδικά αφιερώματα στα αγαπημένα σας παιχνίδια:

A. ALPHA CENTAURI

Περιλαμβάνει:
- PATCHES • SHOTS • VIDEOS • WALLPAPERS

B. BALDUR'S GATE

Περιλαμβάνει:
- COMIC • CHARACTERS • MAPS • PATCHES • PORTRAITS • SCRIPTS • SHOTS • SOUNDS • THEMES • UTILITIES • VIDEOS • WALLPAPERS

Γ. QUAKE 1 & 2

Περιλαμβάνει:
- MAPS • DEMOMATCHES • BOTS • SHOTS • SKINS • DEMOS

Τεύχος 1

2ο CD-ROM

Η ΑΠΟΘΕΩΣΗ ΤΩΝ DEMOS
- X-WING: ALLIANCE
- CHAMPIONSHIP MANAGER 3
- ALIENS vs PREDATOR (ALIEN DEMO)
- DUKE NUKEM FOREVER
- SILVER
- WORMS ARMAGEDDON
- THE LONGEST JOURNEY
- JEFF'S GORDON RACING
- MACHINES
- VIRTUAL TENNIS
- FULLBURN

ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΟΥ PC master

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

Φορέστε τα γάντια σας και... ετοιμαστείτε!

Ο γνωστός 24χρονος πρωταθλητής του μποξ της κατηγορίας φτερού (όχι αυτή στην οποία συμμετέχει και ο Σουγκλάκος) Prince Naseem δανείζει το όνομά του -και την παρουσία του βεβαίως- στο νέο παιχνίδι της Codemasters PRINCE NASEEM BOXING, που σχετίζεται με το ...ευγενές άθλημα της πυγμαχίας. Στην ουσία το εν λόγω παιχνίδι θα περιλαμβάνει τρία διαφορετικού είδους boxing games στη συσκευασία του ενός (3 σε 1 που λέμε). Πιο συγκεκριμένα, στο πακέτο θα υπάρχουν οι εξής μορφές παιχνιδιού: τα world championship showcase boxing (κοινώς exhibition mode), hard and fast arcade boxing (η καθαρά arcade μορφή του) και, τέλος, ένα management-style world career game. Σίγουρα το τελευταίο mode μας μεταφέρει πιο κοντά στον πραγματικό παλμό ζωής ενός επαγγελματία πυγμάχου και συνάμα αποτελεί το πιο ενδιαφέρον σημείο του Prince Naseem Boxing. Συγκεντρωτικά το παιχνίδι, στην τελική μορφή του, θα περιλαμβάνει τα εξής στοιχεία:

- Showcase Mode: Δίνει την δυνατότητα οργάνωσης διαφόρων tournaments στα οποία θα μπορούν να συμμετέχουν μέχρι και 8 παίκτες-χρήστες και 8 computer-controlled παίκτες.
- Θα περιλαμβάνονται 16 διεθνούς φήμης μποξέρ από 16 διαφορετικά σημεία του πλανήτη μας.
- Αυθεντική συμπεριφορά των αγωνιζομένων και πραγματικές αγωνιστικές τακτικές.
- Αληθοφανή οπτικά εφέ, όπως η απεικόνιση του ιδρώτα των αθλητών κατά τη διάρκεια της δράσης (ελπίζω να μην είναι αληθοφανής και η μυρωδιά του).
- Δυνατότητα επιλογής μέσα από 90 μποξέρ για ανταλλαγή "απόψεων" με τον υπολογιστή.
- Γρήγορο gameplay, που επιτρέπει αμυντικά και επιθετικά χτυπήματα σε κεραυνοβόλες ταχύτητες.
- Practice mode, για εξάσκηση (αν δεν έχετε μικρό αδελφάκι).
- Full action replay με αρκετές διαφορετικές οπτικές γωνίες.





Star Wars Episode I: The Phantom Menace

Ο συγκεκριμένος τίτλος αποτελεί το ένα από τα δύο παιχνίδια της LucasArts που σχετίζονται με την επερχόμενη ομότιτλη κινηματογραφική ταινία. Μέσω αυτού θα μπορέσετε να λάβετε μέρος στα γεγονότα της ταινίας - και όχι μόνο, καθώς θα υπάρχουν σημεία που θα σας μεταφέρουν σε επιπλέον αποστολές.
Επίσης, το παιχνίδι αρχίζει από το ίδιο σημείο με το έργο: Δύο ηρωικοί Jedi Knights βρίσκονται σε ένα σκάφος πάνω από τον πλανήτη Naboo.
Ξεκινώντας το παιχνίδι θα έχετε το ρόλο του Obi-Wan Kenobi, ο οποίος εργάζεται με το μέντορά του, τον Qui-Gon Jinn, πάνω σε ένα Trade Federation Battleship (Ομοσπονδιακό Εμπορικό και Πολεμικό Σκάφος). Σταδιακά θα παίξετε τους ρόλους των Qui-Gon, Queen Amidala και Captain Panaka, σε διαφορετικά σημεία, ανάλογα με την εξέλιξη της πλοκής του παιχνιδιού.
Στον τομέα του gameplay θα μπορείτε να χρησιμοποιείτε την εξυπνάδα και την πανουργία σας, για να ξεπεράσετε τα εμπόδια που θα σας εμφανίζονται κάθε τόσο. Μερικές φορές μόνο ένας ικανός χειριστής του σπαθιού των Jedi μπορεί να επιβιώσει από κάποιες δύσκολες καταστάσεις.
Ακόμη, στο παιχνίδι θα υπάρχει τρομερή ποικιλία όσον αφορά στις τοποθεσίες όπου θα βρεθείτε. Θα ταξιδέψετε σε πολλά σημεία στην επιφάνεια του Naboo, στις απόμακρες ερήμους του Tatooine ως και στον πλούσιο κόσμο του Coruscant. Στην περιπλάνησή σας αυτή θα βρεθείτε αντιμέτωποι με εκατοντάδες δραστήριους, ενδιαφέροντες αλλά πολλές φορές και επικίνδυνους χαρακτήρες.
Η λεπτομερής αφήγηση του παιχνιδιού σάς φέρνει σε επαφή με τον Anakin Skywalker (μερικά χρόνια αργότερα μεγαλώνει και γίνεται ο Dark Vader), μια μεγαλοπρεπή βασίλισσα και ένα πλήθος από λογής-λογής όντα, πολίτες και droids. Μερικοί είναι





νέοι χαρακτήρες, ενώ κάποιοι άλλοι ίσως σας φανούν γνωστοί. Τα γραφικά προβλέπονται εκπληκτικά και ο ήχος -λογικά- θα είναι και αυτός ανάλογος με το κλίμα της ταινίας.

Star Wars Episode I: Racer

Ερχόμαστε στο δεύτερο παιχνίδι της LucasArts, το οποίο δεν ασχολείται με την ιστορία της ταινίας, αλλά είναι εμπνευσμένο από τη γεμάτη αδρεναλίνη σκηνή του Podracing.
Πάρτε το ρόλο του Anakin Skywalker ή κάποιου άλλου από τους 20 διαθέσιμους Podracers και νιώστε τη μοναδική εμπειρία τού να τρέχετε πάνω σε δύο ογκώδεις jet μηχανές, με ταχύτητες που φτάνουν μέχρι και τα 600 μίλια την ώρα (γύρω στα 965 χιλιόμετρα ανά ώρα!). Αναλάβετε τα ηνία σε μια κούρσα μέσα από οκτώ φανταστικούς κόσμους και ετοιμαστείτε να περάσετε μέσα από πολλά εμπόδια, όπως λίμνες που πετάνε φωτιές, απόπειρες δολοφονίας, τούνελ χωρίς βαρύτητα και πολλές άλλες "ευχάριστες καταστάσεις", όπου ο καθένας που συμμετέχει είναι ελεύθερος να κάνει αυτό που νομίζει σωστό, προκειμένου να καταφέρει να περάσει αρτιμελής τη γραμμή του τερματισμού. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός της συμμετοχής του Jake Lloyd στο παιχνίδι, ο οποίος





TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	▲	FIFA 99 (2) (EA SPORTS)	SIMULATION	★★★
2.	▲	STARCRAFT/BROOD WAR (5) (BLIZZARD)	STRATEGY	(10) ★
3.	▲	AGE OF EMPIRES/RISE OF ROME (-) (MICROSOFT)	STRATEGY	★
4.	-	SIM CITY 3000 (4) (MAXIS)	STRATEGY	★★
5.	▼	RED ALERT (1) (WESTWOOD)	STRATEGY	(10) (10) ★★★
6.	▲	RESIDENT EVIL 2 (-) (CAPCOM)	ACTION	★
7.	▲	HALF-LIFE (10) (SIERRA)	ACTION	★★★
8.	▼	COMMANDOS (3) (EIDOS)	STRATEGY	★★★★★★★★★
9.	▼	NBA LIVE 99 (8) (EA SPORTS)	SIMULATION	★★★
10.	▼	TOMB RAIDER 3 (9) (EIDOS)	ACTION	★★★

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.
▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG
1. (4) BALDUR'S GATE
2. (2) FALLOUT 2
3. (-) GRIM FANDANGO
4. (3) FINAL FANTASY VII
5. (5) THIEF: THE DARK PROJECT

SIMULATION
1. (1) FIFA 99
2. (2) NBA LIVE 99
3. (3) NEED FOR SPEED III
4. (-) CHAMPIONSHIP MANAGER 3
5. (-) MS COMBAT FLIGHT SIMULATOR

STRATEGY
1. (4) STARCRAFT/BROOD WAR
2. (5) AGE OF EMPIRES/RISE OF ROME
3. (3) SIM CITY 3000
4. (1) RED ALERT
5. (2) COMMANDOS

ACTION
1. (-) RESIDENT EVIL 2
2. (3) HALF-LIFE
3. (2) TOMB RAIDER 3
4. (1) CARMAGEDDON 2
5. (4) UNREAL

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. Championship Manager 3
2. Baldur's Gate
3. FIFA 99
4. Civilization: Call to Power
5. X-Wing Alliance

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Παπασωτηρίου, Μέτρον και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP 5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Ετοιμαστείτε για νέες οδικές εμπειρίες με το νέο τίτλο από την GT Interactive που ακούει στο όνομα Driver και προσεγγίζει το χώρο των car racing games με έναν νέο, διαφορετικό τρόπο. Σκοπός του παιχνιδιού δεν θα είναι πλέον το να πάρει κάποιος μέρος σε μια αγωνιστική κούρσα και να τερματίσει πρώτος, αλλά θα υπάρχουν διάφορες αποστολές που θα πρέπει να εκπληρωθούν.



Ακόμη και τα οχήματα που θα έχετε στη διάθεσή σας δεν θα είναι κάποια από τα υπερσύγχρονα αγωνιστικά μοντέλα, αλλά μεγάλα "βαριά" αμερικανικά αμάξια (τύπου παλαιών Chrysler). Ακόμη οι αποστολές θα λαμβάνουν μέρος σε virtual αμερικανικές πόλεις (η εταιρία ισχυρίζεται πως είναι πιστά αντίγραφα των αυθεντικών). Σίγουρα το Driver είναι ένας τίτλος που περιμένουμε με ανυπομονησία.

Αν βαρεθήκατε τις ατελείωτες μάχες στον αέρα μέσω των εξομοιωτών πτήσης (flight simulators), ήρθε η ώρα να αλλάξετε περιβάλλον και να... πάρετε μετάθεση στο ναυτικό. Για το γεγονός αυτό ευθύνεται η πασίγνωστη εταιρία Jane's (ίσως η καλύτερη στο χώρο των flight sims), η οποία προσπαθεί να γίνει κορυφαία και σε νέες μορφές εξομοίωσης με το Fleet Commander, τον καινούριο naval strategy εξομοιωτή, που αποτελεί το πρόσφατο δημιούργημά της. Εχετε υπό τον απόλυτο έλεγχό σας το ισχυρότερο



οπλοστάσιο του κόσμου. Ταχύτατες φρεγάτες, καταδρομικά με τηλεκατευθυνόμενους πυραύλους, πυρηνικά υποβρύχια, πυρηνικά αεροπλανοφόρα και τα αεροσκάφη τους, όλα στη διάθεσή σας περιμένοντας τις εντολές σας, τις οποίες είναι πρόθυμα να εκτελέσουν αμέσως. Θα μπορείτε να παρακολουθήσετε όλη την έκβαση των επιχειρήσεών σας αλλά και να zoom-άρετε σε κάποια σημείο και να λάβετε μέρος σε real time action. Τέλος, να σημειώσουμε πως το παιχνίδι δημιουργήθηκε με τη συνεργασία της Jane's με ειδικούς της Sonalyst, οι οποίοι παρεμπιπτόντως είναι εκείνοι που κατασκευάζουν το training software για τον αμερικανικό στρατό (άραγε να συμπεριλαμβάνονται και οι σφαγές αμάχων στο εν λόγω software;).

Το νέο μέλος της πασίγνωστης οικογένειας παιχνιδιών αυτοκινήτου, ονόματι Need for Speed της Electronic Arts, με τον τίτλο Need for Speed High Strakes έρχεται μετά την πρόσφατη έκδοση για PSX και στις οθόνες των PCs μας. Θα περιλαμβάνει πολλά νέα στοιχεία και επιλογές αλλά και βελτιωμένα γραφικά. Μερικά από αυτά τα νέα στοιχεία είναι τα εξής:

- 19 Hot οχήματα για οδήγηση, συλλογή και προσαρμογή στις απαιτήσεις σας.
- Race Purses: Επενδύστε τα κέρδη σας από τις κούρσες σε γρηγορότερα οχήματα.
- High Stakes mode: Αν χάσετε την κούρσα, χάνετε και το αυτοκίνητό σας.
- Tru-Hazard: Εξομοίωση πραγματικών γεγονότων και πραγματικές ζημιές των αυτοκινήτων.
- Hotter Hot Pursuit: Επιλέξτε με ποια μεριά του νόμου θα είστε.

Ακόμη θα υπάρχουν επιλογές για Traffic, Weather και Night Driving μορφές οδήγησης, στοιχεία που θα προσδίδουν επιπλέον βαθμό δυσκολίας -αλλά και ομορφιάς- στο παιχνίδι, ιδιαίτερα με τη χρήση μιας 3D accelerator κάρτας.

έχει δανείσει τη φωνή του στον A. Skywalker. Τα γραφικά θα είναι τρισδιάστατα και απαιτούν την ύπαρξη μιας 3D κάρτας, για να μπορέσετε να τα απολαύσετε. Ο ήχος και τα εφέ είναι πιστή αναπαραγωγή των αυτών στοιχείων της ταινίας και, τέλος, θα υποστηρίζεται multiplayer παίξιμο.

Fighter Duel II

Αλλο ένα flight simulation που δανείζεται τη θεματολογία του από τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο βρίσκεται προ των πυλών των καταστημάτων (και των οθονών μας φυσικά), αυτή τη φορά από την Infogrames.

Ο αριθμός των αεροπλάνων που θα περιλαμβάνονται σε αυτό θα φτάνει τα 30, όλα πιστά αναπαραστημένα με βάση τα ανάλογα αυθεντικά μοντέλα, ενώ θα υπάρχει μεγάλος αριθμός και ποικιλία αποστολών (εδάφους, αέρος) και, τέλος, ρεαλιστικά 3D γραφικά τόσο στην απεικόνιση των αεροσκαφών όσο και σε αυτήν του όλου περιβάλλοντος. Αυτό συμβαίνει με τη βοήθεια της 3D engine που χρησιμοποιεί η εταιρία και εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες των περισσότερων 3D accelerator καρτών. Ας δούμε όμως συνοπτικά και τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά στοιχεία που θα περιλαμβάνονται στο παιχνίδι αυτό:







- Τέσσερα ξεχωριστά αυτόνομα ταμπλό οργάνων, που θα λειτουργούν μέσω ενός πλήρους εικονικού -εύκολου προς διαμόρφωση- cockpit.
- Μια βελτιωμένη έκδοση των physics του πρώτου Fighter Duel, τα οποία είχαν αποσπάσει κολακευτικά σχόλια.
- Υποστήριξη πολλών οπτικών αναλύσεων, από 320x240 ως και 1.600x1.200 με 16-bit χρώματα.
- Υποστήριξη για παιχνίδι μέσω δικτύου.
- Τροποποιήσιμα campaign modes.
- Επιλογή για εξάσκηση (training mode).
- Υποστήριξη για όλους τους τελευταίους game controllers.
- Τροποποιήσιμο οπτικό σύστημα.
- Νέα βαλιστικά πρότυπα.
- Custom 24-bit εικόνες.

Περισσότερα για το Fighter Duel II προσεχώς (και χωρίς διακοπές για διαφημίσεις).

ΔΙΟΡΘΩΣΗ

Στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master" (105), στο review του παιχνιδιού Scotland Yard, κατά λάθος αναγράφηκε η CD Media ως αντιπρόσωπος και εταιρία διάθεσης του εν λόγω προϊόντος, αντί της Beacon (Γράμμου 71, 151 24 Μαρούσι, τηλ.: 6143252-8), που είναι η πραγματική αντιπρόσωπος εταιρία.

PC Spy



STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Από τη Microprose

Κυριαρχήστε στο γαλαξία!

Το Star Trek είναι λίγο πολύ γνωστό σε όλους. Από περίπου το 1960 που ξεκίνησε ως τηλεοπτική σειρά μέχρι τις μέρες μας, οι οπαδοί που ακολούθησαν το πλήρωμα του U.S.S. Enterprise σε κάθε ταξίδι του ήταν πολυάριθμοι, ακόμη και όταν το γερασμένο πια πλήρωμα του Captain Kirk έδωσε τη θέση του στον Jean-Luc Picard και την "επόμενη γενιά". Οπως είναι φυσικό, η βιομηχανία των computer games δεν θα μπορούσε να μείνει αμέτοχη, με αποτέλεσμα την κυκλοφορία αρκετών τίτλων που ασχολήθηκαν με το Star Trek και τον κόσμο του. Ετσι, ενώ αναμένεται η κυκλοφορία (στην Ελλάδα) της νέα ταινίας με τίτλο "Insurrection", η Microprose μας προτρέπει να γράψουμε ξανά την ιστορία του Star Trek, μέσα από το νέο τίτλο της Birth of the Federation. Σκοπός του παιχνιδιού είναι αυτός ακριβώς που αναφέρεται στον τίτλο: Ο κόσμος ξεκινά προτού ιδρυθεί η Συνομοσπονδία των πλανητών, σε μια εποχή όπου δεν έχει καν οριοθετηθεί η Ουδέτερη Ζώνη, και εσείς θα πρέπει να κινήσετε τα νήματα και να εξαπλωθείτε στο σύμπαν, για να οδηγήσετε την ιστορία με τον τρόπο που εσείς θα επιλέξετε, χωρίς να πρέπει σώνει και καλά να γίνουν τα πράγματα όπως ακριβώς και στο Star Trek. Δεν έχουν αναπτυχθεί σχέσεις με τους εμπόρους Ferengi, τους πολεμοχαρείς Klingons και τους μοχθηρούς Cardassians, αφού δεν έχουν κάνει ακόμη την εμφάνισή τους ως πολιτισμοί, ενώ η τεχνολογία δεν έχει γνωρίσει ακόμη την πρακτική εφαρμογή της Hyper Drive.

Σε μερικούς από εσάς μπορεί όλα αυτά να φαντάζουν περίεργα (τι σόι Star Trek είναι αυτό χωρίς τη γνωστή τεχνολογία;), ενώ σε μερικούς άλλους μπορεί να θυμίζουν πολλά. Τι εννοώ; Αρκετοί από εσάς (αν όχι όλοι) σίγουρα θα γνωρίζετε το Masters of Orion και το εκπληκτικό gameplay του. Επίσης, είναι γνωστό ότι η δημιουργός εταιρία δεν είναι άλλη από τη Microprose. Αν συνδυαστεί αυτό με τα χαρακτηριστικά του Birth of the Federation, τότε μπορούμε να μιλάμε για μια συνέχεια του Masters of Orion II, με τη μόνη διαφορά ότι δεν υπάρχουν πια οι Psilons, οι Gnolams, οι Meklars, αλλά οι Klingons, οι Ferengi, οι Cardassians. Η ανωτέρω άποψη ενισχύεται ακόμη περισσότερο, αν γίνει μια αναφορά και στο gameplay του παιχνιδιού. Μπορείτε να επιλέξετε τη φυλή στην οποία ανήκετε και να εκμεταλλευτείτε τα οποιαδήποτε προτερήματα/ελαττώματά της, τα οποία βέβαια είναι σύμφωνα με αυτά που υπάρχουν στα Star Trek. Θα ξεκινήσετε με έναν πλανήτη σε έναν παντελώς ανεξερεύνητο γαλαξία και θα πρέπει να εξαπλωθείτε σε αυτόν και να γνωρίσετε τις άγνωστες (γνωστές για τους οπαδούς του Star Trek) φυλές, με τις οποίες μπορείτε να συνάψετε συμμαχίες ή να κηρύξετε πόλεμο. Ουσιαστικός σκοπός σας στο παιχνίδι θα είναι η κυριαρχία σας στο γαλαξία, κάτι που θα επιτευχθεί μόνο αν αναπτύξετε νέες τεχνολογίες και κατασκευάσετε νέα υπερσύγχρονα σκάφη, ενώ σημαντικό ρόλο παίζουν η διπλωματία και η κατασκοπία τεχνολογιών. Εδώ θα πρέπει να αναφερθεί ότι ορισμένες τεχνολογίες θα είναι εξειδικευμένες μόνο για μια φυλή (χαρακτηριστικά αναφέρεται το cloak για τα πολεμικά σκάφη των Klingons), ενώ γενικά οι διαθέσιμες προς μελέτη τεχνολογίες θα βασίζονται στις ήδη υπάρχουσες, που έχουν εμφανιστεί κατά καιρούς στα Star Trek. Επίσης, αναφέρεται ότι θα μπορείτε να συνάψετε εμπορικές συμφωνίες με τις διάφορες φυλές και, όπως ακριβώς και στο Masters of Orion, συνεργασία και ανταλλαγή εξελιγμένων τεχνολογιών.

Γενικά, πάντως, το Star Trek: Birth of the Federation αποτελεί τη συνέχεια του Masters of Orion II ή τουλάχιστον μια εναλλακτική έκδοσή του. Κάθε στοιχείο του θυμίζει το μεγάλο "αδελφό" του (αφού έχουν κοινή "μαμά" τη Microprose), από το gameplay μέχρι και τα στοιχεία του interface, με την προσθήκη βέβαια του μεγάλης απήχησης περιβάλλοντος του Star Trek. Εκείνο πάντως που αναμένεται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον είναι η μουσική επένδυση του παιχνιδιού, όπου είναι επόμενη η σύγκριση της μοναδικής ατμόσφαιρας του Masters of Orion II και του επικού Star Trek - δυστυχώς δεν υπάρχουν στοιχεία γι' αυτήν. Το σίγουρο είναι ότι θα υπάρχει δυνατότητα για mutliplayer, κάτι που σε συνδυασμό με την τυχαία δημιουργία του γαλαξία σε κάθε νέο παιχνίδι, θα δώσουν μεγάλη αντοχή στο χρόνο. Μια και η αναφορά στο χρόνο, το παιχνίδι αρχικά αναμενόταν για τον Μάρτιο, αλλά τελικά ημερομηνία κυκλοφορίας ορίστηκε η 18η Μαΐου - δεν αποκλείεται νέα αναβολή...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου





REQUIEM

Από την 3DO

Η αιώνια μάχη του καλού με το κακό

Το Requiem: Avenging Angel (ο άγγελος-εκδικητής), όπως είναι ο πλήρης τίτλος του, είναι ένα 3D first-person action παιχνίδι η ιστορία του οποίου έχει άμεση σχέση με γεγονότα που αναφέρονται και στη Βίβλο. Πιο συγκεκριμένα, το Requiem ασχολείται με τον ιερό πόλεμο ανάμεσα στους επίλεκτους αγγέλους-στρατιώτες του Παραδείσου (όχι του Αμαρουσίου) και στους έκπτωτους δαίμονες της κολάσεως, τον οποίο μεταφέρει σε νέα επίπεδα. Εσείς παίρνετε το ρόλο του Malachi (ο τύπος με τα φτερά στη φωτογραφία), ενός πιστού αγγέλου που περιπλανάται μέσα σε φουτουριστικά τοπία, συναντά άλλους χαρακτήρες (είτε φιλικούς είτε εχθρικούς) και αναπτύσσει σταδιακά αγγελικές δυνάμεις όπως κυριότητα, ικανότητα πετάγματος (μα, καλά, ως άγγελος εξ ουρανού δεν θα έπρεπε να είχε από την αρχή αυτήν την ιδιότητα;), κοχλάζον αίμα που καίει τα πάντα στο πέρασμά του καθώς και τη δυνατότητα να μετατρέπει τους αντιπάλους του σε αλάτι και να τους χρησιμοποιεί για να νοστιμίσει τα φαγητά που του φτιάχνει η γυναίκα του στο σπίτι! Η αποστολή σας είναι να σώσετε τον κόσμο (μπα, τι πρωτότυπο θέμα) από την επιδρομή των δαιμόνων, που σκοπεύουν να εξαφανίσουν κάθε μορφή ζωής.

Το Requiem φιλοδοξεί να αποτελέσει σημείο αναφοράς για τα μελλοντικά παιχνίδια του είδους και να τα μεταφέρει σε υψηλότερο επίπεδο. Οι εχθροί-δαίμονες που θα συναντήσετε στο διάβα σας έχουν αρκετή δόση ευφυΐας, καθώς ξέρουν πού είστε κάθε στιγμή και έρχονται να σας βρουν -συνήθως με την παρέα τους- για να τα πείτε ένα χεράκι σχετικά με τις εξελίξεις που συμβαίνουν γύρω σας. Επιπλέον η ποικιλία στα είδη των εχθρών σας είναι σίγουρα ένα στοιχείο που δεν θα σας αφήσει απογοητευμένους.

Οι κόσμοι όπου λαμβάνει μέρος η πλοκή του παιχνιδιού είναι αληθοφανή λειτουργικά περιβάλλοντα, από εργοστάσια ενέργειας και μεγάλες πόλεις μέχρι τα έγκατα της κολάσεως (καλού κακού έχετε και κανένα ανεμιστηράκι πρόχειρο). Επιπλέον, όλες αυτές οι τοποθεσίες σφύζουν από ζωή, ενώ θα συναντήσετε πολλούς τρισδιάστατους real-time χαρακτήρες, οι οποίοι μπορούν να βοηθήσουν τον Malachi στην αποστολή του.

Τι γίνεται όμως στον τομέα των γραφικών; Η σχεδίαση και η ανάπτυξη των γραφικών του Requiem απασχόλησε τους υπεύθυνους προγραμματιστές για περίπου 2,5 χρόνια και τα αποτελέσματα αυτής της μακρόχρονης δουλειάς είναι τα εξής:

- Πλήρης υποστήριξη για τις 3Dfx κάρτες που βασίζονται στο chipset Voodoo και Voodoo 2. Ως αποτέλεσμα υπάρχει (με τις εν λόγω κάρτες) μάξιμουμ απόδοση και ποιότητα, τα δε textures, ακόμη και όταν τρέχουν σε 8 bit depth, είναι εφάμιλλα με την απόδοση των 16 bit.

Για όσους δεν διαθέτουν μια τέτοια κάρτα, η εταιρία έχει προβλέψει



ένα είδος custom software που δίνει την καλύτερη δυνατή απόδοση.

- Προχωρημένη τεχνολογία για ομαλό frame rate και μεγάλους κόσμους.
- Εξελιγμένη τεχνολογία animation. Αυτό το στοιχείο έχει ως αποτέλεσμα υπερ-ομαλά animations.
- Βαθύ και ρεαλιστικό A.I.
- Εντυπωσιακές και ακριβείς σκιές.
- Real-time φωτισμοί (ειδικά με 3Dfx κάρτα τα αποτελέσματα είναι εκπληκτικά).
- Εξαιρετικά ειδικά εφέ.

Βέβαια, όπως συνηθίζεται με όλα τα τελευταία παιχνίδια, θα υποστηρίζει και multiplayer παίξιμο μέσω Internet για μέχρι και 8 παίκτες ταυτόχρονα.

Από ό,τι φαίνεται το Requiem: Avenging Angel είναι ένας τίτλος που θα απασχολήσει αρκετά τους λάτρεις των 3D action games. Οι ελάχιστες απαιτήσεις του θα είναι: Pentium 166MHz (προτεινόμενο 200MHz), 32MB RAM, Win95/98, 4x CD-ROM drive, 116MB (προτεινόμενο 275MB) ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, DirectX συμβατή κάρτα ήχου, 2MB SVGA κάρτα γραφικών (συνιστώνται 3Dfx ή Direct3D accelerators), πληκτρολόγιο και ποντίκι.

Από τη μεριά μας ελπίζουμε να το έχουμε σύντομα στα χέρια μας, ώστε να σας παρουσιάσουμε αναλυτικό review.

Του Ηλία Καφούρου





REVENANT

Από τις Cinematix/Eidos Interactive

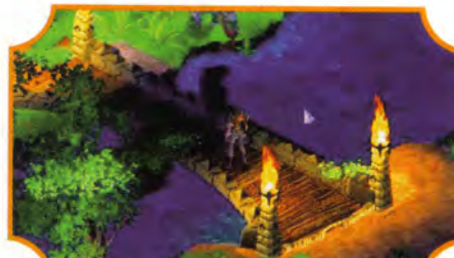
Ενα RPG που υπόσχεται πολλά

Το Revenant, ή αλλιώς αυτός που γύρισε από το θάνατο, πρόκειται να αποτελέσει το καμάρι της Cinematix και ένα ακόμη προϊόν κέρδους για την Eidos (είπαμε, όλα είναι μπίζνες). Εκτός του αρκετά εντυπωσιακού τίτλου του, το Revenant χαρακτηρίζεται από εντυπωσιακά στοιχεία που ξαφνιάζουν. Ιστορικό υπόβαθρο της περιπέτειας και πλοκή που υπόσχεται πολλά, μοναδικά γραφικά, εντυπωσιακός αλλά και εύχρηστος μηχανισμός των μαχών. Επίσης, αν γίνει και ένας (υποκειμενικός) ακροβατικός συλλογισμός, μπορεί να ειπωθεί ότι το Revenant θα επιτύχει στο χώρο, αφού είναι λίγο πολύ γνωστό ότι οι τίτλοι που καθυστερούν να κυκλοφορήσουν είναι ιδιαίτερα προσεγμένοι και έχουν ελάχιστα ελαττώματα - χαρακτηριστικά παραδείγματα τα Starcraft, Baldur's Gate, Diablo (το μας-έχει-βγάλει-την-ψυχή sequel αναμένεται να μην αποτελέσει εξαίρεση) κ.ά.



Η πλοκή της ιστορίας διαφημίζεται από την εταιρία ως ένας συνδυασμός των γιαπωνέζικων Dragon Quest και Final Fantasy. Παίρνετε το ρόλο του Locke D' Averam, ενός σπουδαίου αρχαίου πολεμιστή που επανέρχεται στη ζωή για να σώσει την κόρη του ενός από τους τρεις Warlords που διοικούν το μικρό νησί Ahkuilon. Φαινομενικά κλήθηκε από το θάνατο λόγω των πολεμικών ικανοτήτων του και μόνο, όμως όσο προχωρεί η ιστορία θα μάθει τον πραγματικό λόγο και τη σχέση του με την όλη ιστορία. Η εξέλιξη του Locke γίνεται με έναν ιδιαίτερα έξυπνο τρόπο, συνηθισμένο αλλά και πρωτότυπο. Ως γνωστόν, RPG χωρίς εξέλιξη και βελτίωση χαρακτήρα δεν υφίσταται. Ομως, αντί αυτή (η εξέλιξη) να γίνεται μέσα σε λίγες ώρες ή ημέρες όπως στα περισσότερα RPGs, η Cinematix πρωτοτυπεί εδώ, αφού ο Locke είναι ένας ολοκληρωμένος πολεμιστής που όμως έχει ξεχάσει τις ικανότητές του λόγω της λήθης του θανάτου και θα αρχίσει να τις θυμάται σιγά σιγά κατά την πορεία (καθώς ανεβαίνει Level). Με τον ίδιο τρόπο θα συνθέτεται και η μνήμη του πολεμιστή και θα αρχίσει να θυμάται κομμάτια από το παρελθόν του και να συνειδητοποιεί το λόγο της ανάστασής του.

Μεγάλη προσοχή έχει δοθεί στα γραφικά του τίτλου που, όπως άλλωστε φαίνεται και από τις εικόνες, αναμένονται πανέμορφα. Η ισομετρική, τρίτου προσώπου, άποψη του Revenant δένει μοναδικά με το δυσδιάστατο και υψηλής ανάλυσης background, καθώς και με τα τρισδιάστατα πολυγωνικά μοντέλα των χαρακτήρων (κοινώς ψευδοτρισδιάστατο). Το μικρό νησί Ahkuilon αποτελείται από πέντε διαφορετικές τοποθεσίες γεμάτες από δάση, μπουντρούμια, σπήλαια, ερείπια ναών, τα οποία χαρακτηρίζονται από μοναδικά (και αρκετά σκοτεινά) γραφικά. 65.000 χρώματα επιτρέπουν την εμφάνιση μοναδικών φωτισμών, οι οποίοι είναι άλλοι για το βασικό χαρακτήρα του παιχνιδιού και διαφορετικοί για τις τοποθεσίες και τους λοιπούς χαρακτήρες. Μια και η αναφορά στους χαρακτήρες, ο playable χαρακτήρας θα είναι ένας μόνο (ο Locke), και γύρω από αυτόν θα περιστρέφεται η γραμμική εξέλιξη της ιστορίας. Υστερα όμως από το αίτημα (απαίτηση μάλλον) της Eidos για multiplayer επιλογή, θα υπάρχουν ακόμη τρεις χαρακτήρες διαφορετικού προσανατολισμού (μαγεία, δύναμη και ταχύτητα ή αλλιώς μάγος, πολεμιστής και "κλέφτης") με τους οποίους θα μπορείτε να παίξετε ως ομάδα συνεργασίας ή να βγάλετε τα απωθημένα σας σε ένα deathmatch (λίγο από Quake δεν βρίσκετε;).





Επίσης, σημαντικός κρίνεται ο μηχανισμός των real-time μαχών στο Revenant. Αλλωστε το παιχνίδι τείνει προς τον hack and slash χαρακτηρισμό του, αν και ορισμένες παγίδες ή γρίφοι θα χρειαστούν λογική αλλά και ιστορικές γνώσεις για να ξεπεραστούν (όταν λέμε ιστορικές γνώσεις, αναφερόμαστε αποκλειστικά στην ιστορία του παιχνιδιού και όχι στον ...Ηρόδοτο). Το παιχνίδι θα επιτρέπει τη χρήση joypad, πληκτρολόγιου ή και ποντικιού και σύμφωνα με τον προγραμματιστική ομάδα του θα είναι πανεύκολο στη χρήση και την εξοικείωση με τις μάχες του. Από την άλλη, όμως, κάθε τέρας θα απαιτεί διαφορετική αντιμετώπιση και δεν θα υπάρχουν φαινόμενα του στιλ "κουράστηκα να πατάω το κουμπί επίθεσης". Αλλωστε, η αποτελεσματικότητα στη μάχη θα εξαρτάται από το είδος του όπλου που χρησιμοποιείται, την ικανότητα του πολεμιστή με αυτό το όπλο και φυσικά τα xps του. Οσο εξελίσσεται ο χαρακτήρας θα μπορεί να πραγματοποιεί διαφορετικές επιθέσεις (μέχρι και επιθέσεις με άλμα ή κάποιες πιο ειδικές), χωρίς όμως να απαιτείται συνδυασμός πλήκτρων (θα εξαρτώνται καθαρά από τα xps του). Οσον αφορά στη μαγεία, τα spells θα γίνονται με τη βοήθεια πετραδιών που θα μπορούν να αναβαθμίζονται και να συνδυάζονται με άλλα που θα ενισχύουν τη δύναμη και την αποτελεσματικότητά τους (μάλλον κάτι σαν τα Materia του FF7).

Τα στοιχεία που υπάρχουν στα χέρια μας για το Revenant προϊδεάζουν για έναν σημαντικό τίτλο που πρόκειται να εμφανιστεί (τελικά) κατά τις αρχές Αυγούστου. Το demo του ενισχύει την όλη άποψη: ατμοσφαιρική μουσική, ομαλή κίνηση, εντυπωσιακά εφέ - ο βηματισμός του χαρακτήρα θα μπορούσε ίσως να ήταν λίγο καλύτερος. Βέβαια, όλα αυτά οδηγούν στο μεγάλο ερώτημα των ημερών αναφορικά με τις απαιτήσεις ενός αναμενόμενου τίτλου. Η καθυστέρηση της κυκλοφορίας του (αρχικά αναμενόταν για τα Χριστούγεννα του 1997!) μάλλον αναιρεί την ανακοίνωση για P90 και 16MB RAM, οπότε φαντάζομαι ότι σε έναν P133 (τουλάχιστον) με 32MB θα μπορείτε να το τρέξετε χωρίς προβλήματα. Ιδωμεν...



Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

ADVENTURE UPDATE

Θα ξεκινήσω με μία είδηση που με λύπησε πολύ. Στις 19 του Απρίλη η Microsoft αγόρασε την Access Software. Μη νομίσετε ότι ο λόγος αυτής της αγοράς είναι η ιδιαίτερη αγάπη της Microsoft προς τα adventure games, κάθε άλλο μάλιστα. Το ενδιαφέρον της Microsoft έχει να κάνει με το αγαπημένο της παιδί, το Microsoft Golf, το οποίο είχε δημιουργηθεί παλαιότερα από μία κοινή ομάδα προγραμματιστών της Microsoft και της Access. Στην αγορά όμως τα τελευταία χρόνια κυριαρχούσε η Access με τα Links golf της (Link LS, Link Extreme, The Phoenix of Japan Add-On Course, The US Open κ.λπ.). Ετσι, η Microsoft σκέφτηκε ότι η καλύτερη λύση στο πρόβλημά της ήταν να αγοράσει τον μεγαλύτερο ανταγωνιστή της, κάτι που έκανε.

Η συμφωνία προβλέπει ο ιδρυτής και CEO της εταιρίας, Bruce Carver, να περάσει στα διευθυντικά στελέχη της Microsoft και το Microsoft Golf να συνεχίσει να αναπτύσσεται ως single player gold game, ενώ η Access να ασχολείται με τα Links αλλά μόνο ως golf simulation games. Επίσης, στη συμφωνία



προβλέπεται ότι η Microsoft θα αγοράσει και τα δικαιώματα της σειράς Tex Murphy. Ωστόσο, κατά τη γνώμη μου, τα Tex Murphy -αργά ή γρήγορα- θα μπουν στο ψυγείο, αφού η Microsoft δεν εκδήλωσε ποτέ ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τα adventure games.

Βάσει της συμφωνίας, πάντως, η Access διατηρεί την αυτόνομη δομή της και τα γραφεία της στο Salt Lake, ίσως το μόνο ελπιδοφόρο στοιχείο.

Για όσους δεν γνωρίζουν καλά τα πράγματα, αναφέρω ότι η Access Software δεν κατέκτησε τη φήμη της μόνο από τα adventures και τα Links golf games της, αλλά και από το γεγονός ότι ήταν πρωτοπόρος σε μία σειρά καθοριστικών καινοτομιών στο χώρο των παιχνιδιών. Σημειώστε μερικές από αυτές: Είναι η πρώτη που κυκλοφόρησε παιχνίδι σε VGA γραφικά, η πρώτη στο DOS με ομιλία βασισμένη στην τεχνική του Real Sound, η πρώτη σε SVGA γραφικά, η πρώτη που δημιούργησε digitized χαρακτήρες με ομιλία, η πρώτη που κυκλοφόρησε πραγματικό interactive movie παιχνίδι, δημιουργώντας έτσι ουσιαστικά το αντίστοιχο είδος, και, τέλος, η πρώτη που κυκλοφόρησε παιχνίδι για τα DVD. Πρόκειται για μία καινοτόμο εταιρία που αγαπήθηκε πολύ από τους φίλους των adventure games.

Ο Aaron Conners, από τα βασικότερα στελέχη της εταιρίας και από τους δημιουργούς της σειράς Tex Murphy, σε ανακοίνωσή του τονίζει ότι αυτός και ο Chris Jones (αντιπρόεδρος και συνιδρυτής της Access, αλλά και αυτός που υποδύεται τον Tex Murphy στην ομώνυμη σειρά) δουλεύουν πάνω σε ένα διαφορετικό παιχνίδι, το THE BLACK PEARL, το οποίο θα είναι ένα action πολιτικο-κατασκοπευτικό θρίλερ με πλούσιο σεναριακό background. Ο λόγος που αναφέρει την αλλαγή αυτή είναι ότι ο χώρος έχει γίνει πολύ επιφυλακτικός ως προς τα adventure games, κάτι που είχε άμεση επίδραση στις πωλήσεις ειδικά του Overseer. Ετσι, θέλησαν να δοκιμάσουν τις δυνάμεις τους και σε κάτι άλλο.

Αναφέρει επίσης ότι δεν εγκαταλείπουν τα Tex Murphy - εξάλλου ήδη είχαν δημοσιοποιήσει δύο δοκιμαστικούς τίτλους για τη συνέχεια της σειράς (POLARITY και TRANCE), οι οποίοι όμως δεν ήταν τελικά δύο διαφορετικοί, αλλά τα δύο βασικά κεφάλαια-μέρη του σεναρίου, στο οποίο μάλιστα πρόσφατα προστέθηκε και ένα τρίτο με το όνομα CHANCE (από το όνομα του αδελφού της Chelsee). Προς το παρόν, ο Aaron Conners γράφει μία τριλογία βιβλίων βασισμένη στις περιπέτειες του Tex Murphy, το πρώτο μέρος της οποίας αναμένεται να κυκλοφορήσει γύρω στο καλοκαίρι. Το όνομα του πρώτου βιβλίου της τριλογίας θα είναι CHANCE.

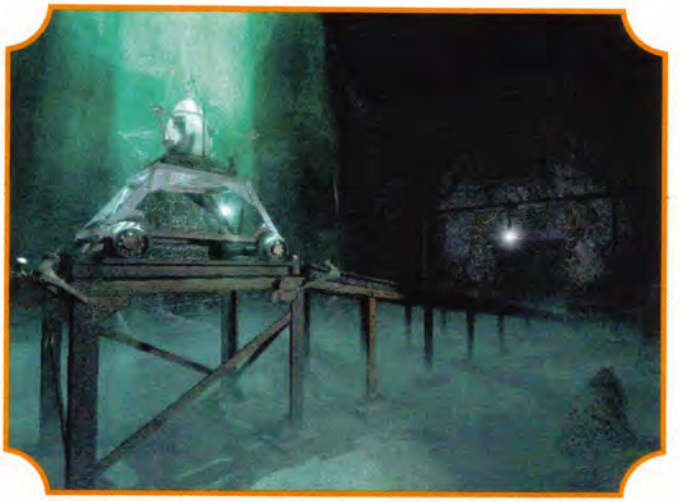
Τέλος, ενημερώνουν όλους τους fans του Murphy ότι δεν πρόκειται να ξεκινήσουν να ασχολούνται με το νέο Tex Murphy adventure προτού τελειώσουν οριστικά με το Black Pearl, κάτι που δεν πρόκειται να συμβεί παρά μόνο ύστερα από 12-18 μήνες. Ωστόσο, είναι σημαντική η φράση που περιέχεται στην ανακοίνωσή τους: "...Οταν και ΕΑΝ ξεκινήσουμε να δουλεύουμε σε ένα νέο Tex Murphy adventure..." Αυτό για το δικό μου μυαλό, συνδυαζόμενο με την εξαγορά της εταιρίας από τη Microsoft, σημαίνει ότι: "σας ευχαριστούμε για την υποστήριξή σας όλα αυτά τα χρόνια, αλλά ΚΑΛΗΝΥΧΤΑ ΣΑΣ...". Και για να μη με θεωρείτε καχύποπτο, προσθέστε 12-18 μήνες και, ΕΑΝ ξεκινήσουν, άλλα δύο χρόνια που θα

►►►►►►►►►►►► 29

GABRIEL KNIGHT 3







THE AMERZONE/THE EXPLORER'S WILL

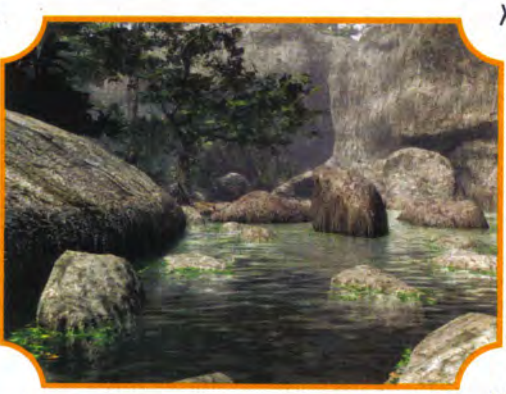
Από τη Microids

Η αντεπίθεση των Γάλλων

Κατά την αναφορά μας του προηγούμενου τεύχους στο συγκεκριμένο παιχνίδι είχαμε τονίσει ότι διαθέταμε τη γαλλική έκδοση και είχαμε ζητήσει τη βοήθεια όσων φίλων γνώριζαν τη γλώσσα προκειμένου να το κοιτάξουμε μαζί. Ηδη ανταποκρίθηκαν στην έκκλησή μας τρεις φίλοι/ες και έτσι στο επόμενο τεύχος θα έχουμε ένα αναλυτικό review του.

Τη γνώμη μου για τους Γάλλους παραγωγούς και γραφίστες την έχω εκφράσει επανειλημμένα. Αποτελούν κάτι ξεχωριστό στο χώρο και σε κάθε έργο τους φαίνεται έντονα η κουλτούρα τους. Δεν υπάρχει σχεδόν ούτε ένα γαλλικό παιχνίδι που να μην έχει κάνει μεγάλη αίσθηση στον τομέα των γραφικών και όχι μόνο.

Το παιχνίδι είναι ένα καθαρόαιμο adventure game με πλήρες όνομα Amerzone/The Explorer's Will. Εχει αναπτυχθεί από τη Microids, εταιρία ουσιαστικά άγνωστη, αν και ξέρω ότι αυτή έχει κυκλοφορήσει το Corsairs, ένα παιχνίδι που θυμίζει το παλιό, καλό Pirates.



Ο τίτλος εξελίσσεται βασικά στην Amerzone, τροπικό δάσος του Αμαζονίου, και είναι δημιούργημα ενός μοναδικού Βέλγου καλλιτέχνη (συγγραφέα και σχεδιαστή κόμιξ, με πιο γνωστό ήρωά του τον περίφημο Canardo), του Benoxt Sokal, ο οποίος κάνει την πρώτη προσπάθειά του στον χώρο των υπολογιστών και multimedia εφαρμογών. Χειρίζεσαι έναν δημοσιογράφο που ήρθε να πάρει συνέντευξη από τον Mr. Valembois (έναν ηλικιωμένο εξερευνητή) για τα μυθικά "white birds" που ανακαλύφθηκαν στην Amerzone περί το 1930. Λέγεται ότι τα εξαιρετικά αυτά "άσπρα πουλιά" πετούν από τη στιγμή που θα γεννηθούν μέχρι να πεθάνουν, δηλαδή δεν προσγειώνονται πότε στη Γη, και ότι φέρνουν ευημερία στους ντόπιους ιθαγενείς. Η τρομερή αυτή ανακάλυψη του εξερευνητή έγινε αντικείμενο σαρκασμού από τον επιστημονική κοινότητα της εποχής του, όταν μετά την επιστροφή του την κοινοποίησε. Το πρόβλημα είναι ότι εσύ φτάνεις στο φάρο όπου ζει ο εξερευνητής λίγο προτού πεθάνει. Εχει όμως το χρόνο να σου ζητήσει να βρεις ένα αυγό, που είχε φέρει από το ταξίδι του στη φυλή των ιθαγενών.

Εσύ πρέπει να βρεις πού έχει κρύψει το αυγό ο εξερευνητής, να βάλεις μπροστά το ιδιόμορφο αεροσκάφος που έχει φτιάξει, να βρεις το δρόμο σου για την Amerzone, να πολεμήσεις τα κουνούπια στους βάλτους και, τέλος, να επιστρέψεις το αυγό στο σωστό μέρος, δηλαδή σε ένα χωριό ιθαγενών και σε ένα ηφαίστειο, έτσι ώστε να εκκολαφθεί. Το φινάλε είναι εκπληκτικό και αφήνει πολλά περιθώρια για ένα καλό sequel.



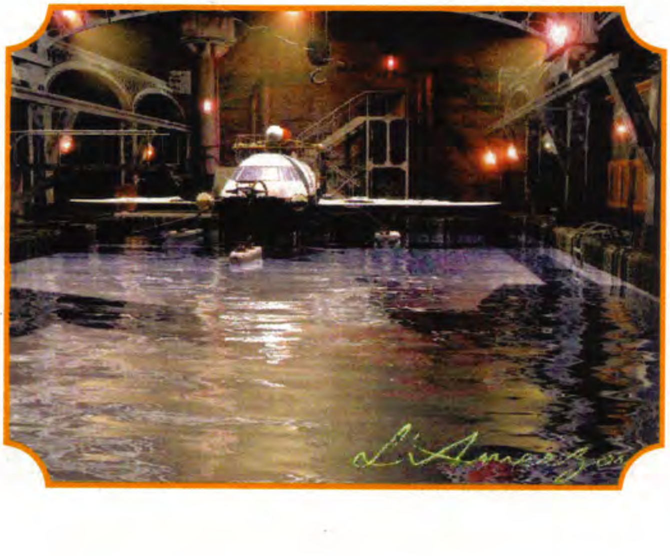
Η μεγαλύτερη έκπληξη του παιχνιδιού έρχεται από τα ανεπανάληπτα γραφικά του. Σημειώστε ότι το παιχνίδι έχει ήδη κερδίσει το βραβείο INA-PIXEL, στον ειδικό διαγωνισμό που έγινε τον Ιανουάριο του '99, και έχει παρουσιαστεί στο Cartoon Trade Show που έγινε στην Angouleme τον ίδιο μήνα.

Ο,τι και αν πει κάποιος για τα γραφικά του είναι λίγο. Πρόκειται για έργο τέχνης, που μόνο με το Riven μπορεί να συγκριθεί. Η ποιότητα και η λεπτομέρειά τους ζαλίζουν.

Οι γρίφοι, η "καρδιά" κάθε adventure, είναι δυστυχώς το αδύνατο σημείο του παιχνιδιού καθώς είναι πολύ εύκολοι. Οι περίπου 50 γρίφοι που υπάρχουν στα 4 CDs του παιχνιδιού είναι βασισμένοι στη χρήση αντικειμένων και στην αλληλεπίδραση με τον περιβάλλοντα χώρο. Τέλος, σημειώστε ότι άλλο ένα αρνητικό στοιχείο είναι το γεγονός ότι η δράση του είναι σχεδόν μονόδρομος.

Το παιχνίδι, που πρέπει να κυκλοφορήσει κανονικά αυτή την περίοδο για CD-ROM και DVD, απαιτεί Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, κάρτα γραφικών με 2MB RAM και DirectX 6.0 συμβατούς drivers, κάρτα ήχου με DirectX 6.0 συμβατούς drivers και περίπου 60MB στο σκληρό.

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



ADVENTURE UPDATE

27 ►►►►►►►►►►►►►►►►►



AMEN: THE AWAKENING



θέλει το παιχνίδι για να τελειώσει, ε, μπορεί και να έχω γεννήσει μέχρι τότε!!!

★ Η SouthPeak Interactive και η Orbital Studios ετοιμάζουν τελικά το 20.000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES που αναμένεται να κυκλοφορήσει αυτό το φθινόπωρο. Το παιχνίδι εξελίσσεται στα 2010 και θα υποδύεστε τον Will Stewart, έναν θαλάσσιο βιολόγο που προσπαθεί να αναπτύξει ειδικές θαλάσσιες καλλιέργειες οι οποίες θα μπορέσουν να συντηρήσουν όλο τον πληθυσμό της Γης. Τυχαία ανακαλύπτετε τον θρυλικό Ναυτίλο, πάνω στον οποίο θα συναντήσετε το φάντασμα του Captain Nemo.

Η δράση θα εξελίσσεται στα νησιά Fiji και στα Marianas Trench, όπου θα αντιμετωπίσετε γιγαντιαία καλαμάρια, ενώ θα ανακαλύψετε και τη θρυλική Ατλαντίδα. Το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί τη Video Reality engine και τα κλασικά πια full motion video γραφικά της SouthPeak.

★ Η SouthPeak Interactive ανακοίνωσε ότι μέσα στον Μάιο θα κυκλοφορήσει μία ειδική έκδοση του THE DARK SIDE OF THE MOON, η οποία θα περιλαμβάνει ένα DVD, έξι πρωτότυπα CDs και το strategy guide της Prima. Ο πρόεδρος της εταιρίας Armistead Sapp ανέφερε ότι έλαβαν υπόψη τους την κριτική των περιοδικών και κυκλοφορούν την ειδική έκδοση που θα περιλαμβάνει και ένα DVD, ώστε να αποφευχθεί η συνεχής αλλαγή των CDs.

★ Η Cavedog Entertainment θα κυκλοφορήσει αυτό το καλοκαίρι το AMEN: THE AWAKENING. Πρόκεται για ένα ACTION ADVENTURE και η εταιρία υπόσχεται να "δέσει" τα βασικά στοιχεία των δύο αυτών ειδών σε ένα παιχνίδι που θα αφήσει εποχή.

Η δράση εξελίσσεται τα χριστούγεννα του 2032, όταν μία δολοφονική τρέλα εξαπλώνεται στο περίπου ένα τρίτο του γήινου πληθυσμού. Σχεδόν αμέσως δημιουργείται η European Resistance Organization για να αντιμετωπίσει την κατάσταση. Είστε ο καλύτερος πράκτορας των Βρετανών, ο Bishop Six, και σας αναθέτουν την αποστολή να καταστρέψετε τους οικισμούς των "μολυσμένων".

Σε μία αλληλουχία από Acts αντί για Levels, θα πρέπει να ανακαλύψετε την αλήθεια που κρύβεται πίσω από όλη αυτή την ιστορία. Ακολουθώντας τα πρότυπα του Thief, βασίζεστε και εδώ στη Stealth ικανότητά σας και στην επιδεξιότητά σας και όχι στο να σκοτώνετε όποιον βλέπετε. Χαρακτηριστικά οι δημιουργοί του παιχνιδιού ισχυρίζονται ότι μπορείτε να το τελειώσετε χωρίς να σκοτώσετε κανέναν!!!

★ Η Cavedog Entertainment, δυστυχώς, ανακοίνωσε την οριστική ματαίωση του ELYSIUM. Οι λόγοι της ματαίωσης αυτής δεν έγιναν γνωστοί. Το παιχνίδι εμφανιζόταν ως ένα ιδιόμορφο adventure/RPG. Ο Neal Hallford, δημιουργός του παιχνιδιού ανακοίνωσε ότι δεν πρόκειται να παρατήσει το Elysium, παρά τη ματαίωση του project από την Cavedog. Ο βασικότερος λόγος είναι ότι το παιχνίδι, που δουλεύεται εδώ και δύο χρόνια, είναι σχεδόν έτοιμο και ήδη ψάχνει για καινούρια εταιρία που θα το εκδώσει. Επικεφαλής της ομάδας που αναπτύσσει το παιχνίδι είναι ο John Cutter, σχεδιαστής του BETRAYAL AT KRONDOR, και σύμφωνα με δήλωσή του έχουν ετοιμαστεί τα 40 επεισόδια που θα καλύπτουν τη δράση του και καθένα από αυτά θα απαιτεί περίπου 5-10 ώρες για να ολοκληρωθεί - μιλάμε για 200-400 ώρες παιχνιδιού!!! Μαμά μου, το θέλω οπωσδήποτε...

Σημειώστε ότι ό Neal Hallford είναι και ο δημιουργός του ομώνυμου κόσμου και ότι μετά το καλοκαίρι θα αρχίσουν να εκδίδονται σε βιβλία ιστορίες γραμμένες από τον ίδιο, βασισμένες στον κόσμο του Elysium.

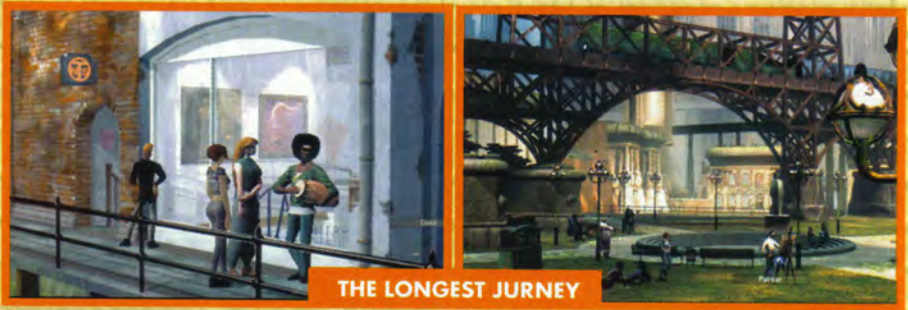
★ Το Gabriel Knight 3 της Sierra, σχεδιασμένο από την πολυβραβευμένη Jane Jensen, αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στο καλοκαίρι.

★ Περιμένουμε επίσης τα GOOD AND EVIL της Cavedog Entertainment, BIG BROTHER της Media X, GALADOR: CURSE OF THE PRINCE της Topware Interactive, GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA της Crystal Software/Prelusion, LIATH των Black Friar/Project 2 Interactive, THE LONGEST JOURNEY της FunCom, MILLENNIUM DINER της M8Bius World Studios, OUTCAST των Infogrames Entertainment/Appeal, THE REAL NEVERENDING STORY της Discreet Monsters, SIMON THE SORCERER 3 των Adventuresoft/Headfirst Productions, TIMELAPSE 2: HOMEWORLD της Barracuda/Hammerhead Entertainment και το TRAITOR'S GATE της Daydream. Γι' αυτά όμως και για άλλα πολλά θα μιλήσουμε στο επόμενο τεύχος.

★ Τέλος, σημειώστε ότι περιμένουμε να κυκλοφορήσουν σε ειδικές DVD εκδόσεις τα: CYDONIA των DreamCatcher/Aneiva, STARSHIP TITANIC των Simon and Schuster Interactive και, τέλος, το REAH των Black Friar/Project 2 Interactive.

Του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

PC



THE LONGEST JURNEY


JERONIMO CREATIVE
www.groovy.gr
Πληροφορίες : 6134444

MICROSOFT ENCARTA REFERENCE SUITE 99

Η μοναδική εγκυκλοπαίδεια που χρειάζεστε!

Του Γιώργου Κυριακού

Τι; Encarta "Reference Suite"; Τι είναι αυτό πάλι; Αλλη Encarta; Ε, ρε, πού μπλέξαμε... Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Εδώ και λίγο καιρό η γνωστή σε όλους μας Microsoft είχε ανακοινώσει ότι θα κυκλοφορούσε ένα πακέτο με τρία βασικά προγράμματα μαζί: μία αναβαθμισμένη έκδοση της Encarta 99, τον World Atlas έκδοσης 99 καθώς και το Research Organizer, επίσης της ιδίας εκδόσεως. Ο νους όλων πήγε στην εξοικονόμηση χρημάτων αλλά όχι στο γεγονός ότι αυτό το πακέτο θα κυκλοφορούσε σε DVD. Ε, ναι, λοιπόν. Αυτά τα τρία καταπληκτικά για έναν home user προγράμματα είναι διαθέσιμα σε μειωμένη τιμή αλλά και σε μόνο ένα δισκάκι DVD. Αξιέπαινη αυτή η κίνηση της Microsoft, αφού ένας αρχάριος σε αυτά τα θέματα μπορεί άνετα να αγοράσει το συγκεκριμένο πακέτο και να βγει και κερδισμένος, αρκεί βέβαια να έχει DVD-ROM drive. Για να δούμε όμως και για ποιον άλλο λόγο αποτελεί έξυπνη αγορά: Αν θυμάστε, πριν από την Encarta Reference Suite είχαν κυκλοφορήσει η απλή Encarta 99 αλλά και, λίγο αργότερα, η Deluxe έκδοσή της, η οποία κάλυπτε σαφώς περισσότερα θέματα (περισσότερα από 40.000 άρθρα) από την απλή (περισσότερα από 35.000 άρθρα). Θα εκπλαγείτε όταν δείτε ότι η Reference Suite καλύπτει περισσότερα από 66.000 άρθρα και θέματα συνοδευόμενα από 21.000 φωτογραφίες και σχέδια, καθώς και περισσότερα από 250 video clips για ιστορικούς σκοπούς αλλά και 74.000 sound clips για τη σωστή προφορά των λέξεων! Figures don't lie! Επίσης, στο ίδιο πακέτο, στην έκδοση του Virual Globe, θα βρείτε περισσότερους από ένα εκατομμύριο λεπτομερέστατους χάρτες όλων των χωρών (ώρα να πετάξω την υδρόγειο σφαίρα που έχω στο γραφείο μου...)! Με την καινούρια έκδοση του Bookshelf, έχετε στη διάθεσή σας πληρέστατο λεξικό αλλά και βοηθό για μέθοδο γραψίματος στην αγγλική. Στην κατηγορία των Media Features, κάτι πολύ ενδιαφέρον, το οποίο είχαμε συναντήσει στην Deluxe έκδοση της Encarta, είναι τα Virtual Tours. Πρόκειται για Tours σε Virtual Reality μέσω του γνωστού προγράμματος QuickTime. Πόλεις όπως το Παρίσι και το Cape Town, τοποθεσίες όπως το USS Missouri και τα ερείπια των ναών των Mayas στην Tikal, καθώς και μέρη όπως το Alcatraz ή το Westminster Abbey ξεδιπλώνονται μπροστά στα μάτια σας, συνοδευόμενα από σχετικά άρθρα ή/και ανάλογα media clips.



Η κλασική απεικόνιση της εγκυκλοπαίδειας.



Εικόνα από τον World Atlas.



Ενα από τα φυσικά θαύματα του κόσμου.

Για τα παιδιά αλλά και τους μεγάλους που έχουν να ετοιμάσουν projects για το σχολείο ή τη δουλειά το ιδανικό εργαλείο είναι το Research Organizer. Είναι ένα καταπληκτικό πρόγραμμα, που συνεργάζεται με την Encarta και το Word έτσι ώστε ο χρήστης να συλλέγει πληροφορίες από την Encarta και μετά να τις περνά στο Organizer για ταξινόμηση (δηλαδή για να προσθέσει ή να αφαιρέσει πληροφορίες ή εικόνες, να τις χωρίσει σε topics κ.ά.) και, μόλις τελειώσει, να τα περνά όλα στο Word! Πιστέψτε με, πρόκειται για κάτι τρομερά εύχρηστο.



Στην επιλογή Media, εκτός από εικόνες και videos γενικού ενδιαφέροντος αναλύονται όλες οι μάχες που έχουν γίνει.

Στη Reference Suite θα βρείτε για άλλη μία φορά το MindMaze, το τρομερό παιχνίδι γνώσεων με τις χιλιάδες ερωτήσεις, έτοιμο να σας διασκεδάσει στα διαλείμματά σας από τον κόσμο της γνώσεως.

Η Encarta Reference Suite διαθέτει επίσης επιλογή update, όπου κάθε μήνα έχετε τη δυνατότητα να αναβαθμίσετε την εγκυκλοπαίδειά σας με νέα στοιχεία αλλά και να διορθώσετε τυχόν προβλήματα στα προγράμματα. Μέχρι στιγμής πάντως δεν έχω βρει κανένα πρόβλημα ή bug (Microsoft και δεν έχει bug; Μπράβο...). Οσον αφορά στο Internet, εκτός από τα μηνιαία updates, έχετε στη διάθεσή σας περίπου 30.000 Web links για θέματα γενικού ενδιαφέροντος. Επίσης, στην επιλογή Yearbook θα βρείτε τα τελευταία νέα σε μικρές αναλύσεις, αρκεί να μην ξεχνάτε να τα αναβαθμίζετε κάθε μήνα, με την επιλογή του update.

Το πακέτο Encarta Reference Suite 99 αποτελεί μια άριστη αγορά για έναν home user που δεν θέλει να έχει διάσπαρτα CDs στο ράφι, μαζί με λεξικά, εγκυκλοπαίδειες και προγράμματα για projects. Ολα τα απαραίτητα εργαλεία βρίσκονται εδώ, σε μόνο έναν δίσκο DVD. Μην το χάσετε!

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 133, 16MB RAM, DVD-ROM, Windows 95/98
ΔΙΑΘΕΣΗ: Από την προσωπική συλλογή του συντάκτη

ΗΧΕΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ PRIMAX

Καταιγίδα... στον ήχο!

Του Γιάννη Νινιού

Η Primax είναι μια γνωστή εταιρία στο χώρο των PCs, η οποία ασχολείται περισσότερο με περιφερειακά. Εκτός από ηχεία, αξίζει να αναφέρουμε ότι μερικά από τα προϊόντα της Primax είναι: scanners, joysticks, διάφορα πολυμέσα κ.ά.

Τα ηχεία Mediastorm 240Watt PMPO απευθύνονται σε όσους θέλουν ένα σοβαρό σύστημα ηχείων για το PC τους και δεν αρκούνται στο να ακούν απλά ένα-δύο μουσικά CDs και να παίζουν απλά παιχνίδια με λίγα εφέ. Τα



ηχεία αυτά θα ικανοποιήσουν αυτούς που θέλουν κάτι παραπάνω. Η ισχύς τους (PMPO) είναι 240W. Στα ηχεία αυτά υπάρχει, εκτός από τους συνηθισμένους διακόπτες volume, treble, bass και power on/off, ο διακόπτης 3D function. O διακόπτης αυτός έχει τρεις λειτουργίες (Music, Movie και Simulation), ανάλογα με το τι ακούμε. Ετσι λοιπόν, ενεργοποιούμε την επιλογή Music για πιο δυναμικό ήχο, εάν θέλουμε να ακούσουμε μόνο μουσική (η συγκεκριμένη επιλογή δυναμώνει τα μπάσα και το treble), η Movie αναπαράγει τις συζητήσεις και τον ήχο για πιο δυναμικό αποτέλεσμα και, τέλος, η επιλογή Simulation μεταφέρει το μονοφωνικό ήχο σε στερεοφωνικό (η καλύτερη επιλογή για παιχνίδια). Ακόμα, τα ηχεία παρέχουν καλή μαγνητική προστασία και μπορούν να μπουν δίπλα από την οθόνη του υπολογιστή, χωρίς να δημιουργούν μαγνητικά πεδία. O ήχος που παράγουν είναι πολύ καλός, δυνατός, και αποδίδουν χωρίς παραμόρφωση μέχρι το 55-60% της ισχύος τους.

Πρόκειται για μια καλή λύση για αυτούς που θέλουν τρισδιάστατο ήχο στο PC τους, χωρίς ιδιαίτερα μεγάλη παραμόρφωση και σε σχετικά καλή τιμή. Τώρα, για αυτούς που θέλουν κάτι με μικρότερη ισχύ, η Primax προσφέρει τα Soundstorm 120Watt PMPO. Τα ηχεία αυτά είναι ο μικρότερος "αδελφός" των Mediastorm 240Watt, αφού αποδίδουν τη μισή ισχύ από αυτά, ενώ δεν αποδίδουν τρισδιάστατο ήχο. Εχουν αρκετά καλή απόδοση στα παιχνίδια και στα Windows, ενώ η παραμόρφωση του ήχου ξεκινά μετά το 65% της ισχύος τους. Τα ηχεία έχουν εξωτερικά διακόπτες που ρυθμίζουν τα treble, bass, volume και, φυσικά, διαθέτουν διακόπτη on/off. Ακόμα, όπως και τα Mediastorm, παρέχουν πολύ καλή προστασία από τους μαγνήτες τους, οπότε μπορούν να τοποθετηθούν χωρίς φόβο δίπλα από την οθόνη. Τα Soundstorm 120Watt θα ικανοποιήσουν όσους δεν θέλουν πολύ δυνατό ήχο, που να "τραντάζει", αλλά επιθυμούν να παίζουν παιχνίδια με άριστη ηχητική απόκριση καθώς και μουσικά CDs. Τέλος, όσον αφορά στην τιμή των ηχείων, αυτή σε σχέση με την απόδοσή τους είναι πάρα πολύ καλή.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Primax
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Υπολογιστής 386 και άνω
ΔΙΑΘΕΣΗ: BSI, τηλ.: 6511826
ΤΙΜΗ: 90W: 3.900 δρχ., 120W: 9.300 δρχ., 240W: 13.800 δρχ., 300W: 19.400 δρχ., Subwoofer: 18.400 δρχ. (όλες οι τιμές χωρίς ΦΠΑ)

COMPUTER MAGNIFIER SCREEN

Ενα Viagra για την οθόνη σας

Του Ηλία Καφούρου

Το Computer Magnifier Plus είναι το νέο πολυφίλτρο, που συνδυάζει φίλτρο οθόνης μαζί με έναν μεγεθυντή (εξ ου και ο ανωτέρω χαρακτηρισμός). Η κατασκευάστρια εταιρία ισχυρίζεται πως μπορεί να μετατρέψει οποιοδήποτε monitor 14" ή 15" σε καφετιέρα!!! Εντάξει, πλάκα κάνω, σε οθόνη 17 ιντσών εννοούσα. Τώρα, βέβαια, το κατά πόσο καταφέρνει κάτι τέτοιο είναι μια άλλη ιστορία. Η επιστημονική ομάδα του A.M.A.N... εεε... του "PC Master" εννοώ, αφού μελέτησε το προϊόν σε βάθος, ύψος αλλά και πλάτος (το γράφω απολύτως σοβαρά και θα καταλάβετε το γιατί), κατέληξε στα εξής συμπεράσματα: Το εν λόγω προϊόν ως φίλτρο είναι αρκετά καλό, καθώς καταφέρνει και καθιστά το monitor σημαντικά ξεκούραστο για τα μάτια. Μειονεκτήματά του είναι η εμφάνισή του και ο χώ-



ρος που καταλαμβάνει, καθώς δεν θυμίζει τα γνωστά φίλτρα, που είναι σχεδόν απόλυτα εφαπτόμενα στην επιφάνεια της οθόνης, αλλά μετά την τελική συναρμολόγησή του μας φέρνει στο μυαλό (και κυρίως στα μάτια μας) ένα μεγάλο κουτί, το οποίο, αφού προσκολληθεί στο monitor μας, το κάνει και δείχνει αρκετά άχαρο εξωτερικά. Βέβαια αυτό δεν είναι απόλυτο, καθώς μπορεί σε κάποιον άλλο είτε να αρέσει αυτή η κατάσταση είτε να μην τον ενοχλεί καθόλου το συγκεκριμένο γεγονός (της εξωτερικής εμφάνισης), οπότε ουδέν πρόβλημα. Οσον αφορά στη μεγέθυνση της εικόνας, ναι μεν καταφέρνει και τη μεγαλώνει ελαφρώς, αλλά όχι και ότι την κάνει 17"! Μην τρελάθούμε κιόλας! Αν ήταν έτσι, θα έπρεπε αυτόματα όλες οι εταιρίες κατασκευής monitor να αποσύρουν από την αγορά τα μοντέλα του συγκεκριμένου μεγέθους και να τα καταστρέψουν τελετουργικά (χορεύοντας γύρω γύρω από τη φωτιά που θα έχουν ανάψει και τα σχετικά) ή να αρχίσουν να δίνουν αυτές τις οθόνες δώρο μαζί με κάθε δωρεάν κινητό τηλέφωνο με 12μηνη σύνδεση. Η μεγέθυνση που επιτυγχάνεται οφείλεται στην απόσταση που δημιουργείται μεταξύ της οθόνης και του φίλτρου και δίνει μια ελαφριά τρισδιάστατη όψη. Ομως για να μπορέσει κάποιος να κάτσει άνετα μπροστά σε μια οθόνη με αυτό το φίλτρο, θα πρέπει να βρίσκεται σε απόλυτη ευθεία με αυτό. Μια μικρή απόκλιση του θεατή από το εν λόγω σημείο συνεπάγεται αυτόματα παραμόρφωση της εικόνας - άρα δεν ενδείκνυται για τους φανατικούς gamers, που "τη βρίσκουν" με το να καλούν στο σπίτι τους μερικούς φίλους και να τους κάνουν μια μικρή επίδειξη στο αγαπημένο τους παιχνίδι. Γενικά πάντως είναι μια ικανοποιητική λύση για όσους θέλουν ένα καλό

φίλτρο και ταυτόχρονα μια μικρή μεγέθυνση της οθόνης τους (ή ένα από τα δύο), χωρίς να νοιάζονται απόλυτα για την εξωτερική εμφάνιση που προκύπτει από τη χρησιμοποίηση του εν λόγω προϊόντος.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Readscope
ΔΙΑΘΕΣΗ: Laser Corner, Δημ. Γούναρη 5, Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 234975
ΤΙΜΗ: 17.000 δρχ. (με ΦΠΑ)

MAX CD VALUE PACK

Ενα πλήρες σύστημα καθαρισμού για τα CDs σας

Του Ηλία Καφούρου

Το εν λόγω προϊόν, που έπεσε στα χέρια μας, είναι ένα από τα τρία συστήματα καθαρισμού για CDs της εταιρίας Playright και αποτελεί το δεύτερο πληρέστερο σετ της σειράς (συγκεκριμένα στην αγορά κυκλοφορούν τα CD complete care kit, MAX CD KIT και το Everything CD kit). Το συγκεκριμένο σετ περιλαμβάνει τα εξής "καλούδια":

• **CD/DVD Quick Shield:** Ενα σπρέι καθαρισμού για τις επιφάνειες των CDs αλλά και των DVDs που καθαρίζει και προστατεύει τις επιφάνειες αυτές. Χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με τρία ειδικά πανάκια καθαρισμού, που εμπεριέχονται στη συσκευασία.

• **CD Quick Wipes:** Σίγουρα γνωρίζετε τα μωρομάντηλα που κυκλοφορούν στην αγορά. Ξέρετε, αυτά που βρίσκονται σε χάρτινες ή πλαστικές συσκευασίες και είναι βρεγμένα με αρωματικά υγρά. Η εταιρία, λοιπόν, προφανώς εμπνευσμένη από αυτά, παρουσιάζει τα νέα CD-μάντιλα. Πρόκειται για 100 μαντιλάκια που βρίσκονται τοποθετημένα μέσα σε μια μικρή πλαστική συσκευασία και είναι μουσκεμένα με άρωμα λεβάντας... ωπς! μπερδεύτηκα, με ειδικό καθαριστικό υγρό εννοώ. Με αυτά απλώς σκουπίζετε 2-3 φορές την επιφάνεια που θέλετε να καθαρίσετε και voila!

• **DVD Repair Kit:** Περιλαμβάνει 3 μαντιλάκια διπλής χρήσεως και 6 μονής, ενώ συνολικά μας δίνει τη δυνατότητα να καθαρίσουμε από γρατσουνιές και κατάλοιπα 12 CDs ή DVD. Ακόμη περιλαμβάνει ένα καθαριστικό πανάκι, που χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με το CD/DVD Quick Shield.

Τέλος, το πακέτο περιλαμβάνει και μια stand βάση-θήκη για 20 CDs καθώς και 2 κενές θήκες.

Βέβαια κάποιος θα αναρωτηθεί "καλά όλα αυτά, αλλά κατά πόσο είναι αποτελεσματικό;". Σε αυτό το ερώτημα έχω να απαντήσω το εξής: Επειδή και εγώ είμαι αρκετά δύσπιστος ως προς τα προϊόντα που τάζουν πολλά (και τις περισσότερες φορές δεν πραγματοποιούν ούτε τα μισά), αποφάσισα να το υποβάλω σε μια σκληρή δοκιμασία. Πήρα λοιπόν ένα CD-ROM παιχνίδι που είχα ξεγραμμένο από καιρό. Μέχρι και κομματά-



κια χαρτιού είχε κολλημένα, χώρια την κόλλα που υπήρχε διάσπαρτη σε πολλά σημεία αλλά και τα μανιτάρια που είχαν φυτρώσει επάνω του (αυτά τα πούλησα μετά). Χρησιμοποίησα λοιπόν το συγκεκριμένο προϊόν και εν συνεχεία έβαλα το CD στο drive. Εκπληκτος είδα ότι η εγκατάσταση έγινε κανονικά (κάτι που πριν δεν γινόταν με τίποτα). Και όχι μόνο αυτό: Εκανα και minimum εγκατάσταση, ώστε το παιχνίδι να χρειάζεται να διαβάζει συχνά από το CD. Και έτσι, όμως, το διάβασμα των δεδομένων γινόταν χωρίς το παραμικρό πρόβλημα.

Επειτα από αυτό, είμαι πλέον πεπεισμένος πως αυτό το σετ καθαρισμού αξίζει τον κόπο, καθώς θα γλιτώσει τον κάτοχό του από πολλές αντικαταστάσεις χαλασμένων CDs - και από το χρηματικό κόστος που αυτές συνεπάγονται. Τέλος, όσοι από εσάς ενδιαφέρονται για το συγκεκριμένο προϊόν, να έχετε υπόψη πως υπάρχει πιθανότητα να μη βρείτε το σετ με την ονομασία που βλέπετε εδώ αλλά με το όνομα "CD-DVD & Playright Kit" (είναι το όνομα της νέας παρτίδας του σετ που θα έρθει). Φεύγω τώρα, γιατί έχω να "ξεθάψω" κάποια CDs που τα θεωρούσα τελειωμένα.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: CD Playright
ΔΙΑΘΕΣΗ: Laser Corner, Δημ. Γούναρη 5, Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 234975
ΤΙΜΗ: 11.000 δρχ.
(συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ)

MOUSE PEN PC

Ενα ποντίκι που "γράφει" στους υπολογιστές

Του Ηλία Καφούρου

Οπως γίνεται εύκολα αντιληπτό από τον τίτλο του προϊόντος, πρόκειται για ένα ποντίκι, που όμως μοιάζει περισσότερο με στυλό παρά με κάποιο από τα ποντίκια που έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε μέχρι σήμερα. Για να το χρησιμοποιήσετε δηλαδή, πρέπει απλώς να το κρατήσετε όπως κρατάτε και ένα κοινό στυλό.

Το trackball βρίσκεται στη βάση του και τα 2 πλήκτρα ακριβώς στην άκρη του κυρίως μέρους του. Με αυτό τον τρόπο το πάτημα των πλήκτρων γίνεται με το ένα δάχτυλο σε ελάχιστο χρόνο.

Πρόκειται σίγουρα για ένα πολύ εύχρηστο ποντίκι καθώς δίνει τη δυνατότητα για μεγαλύ-



τερο πεδίο κίνησης του pointer σε σχετικά μικρό χώρο.

Η χρήση του είναι τόσο απλή όσο και αυτή ενός απλού μέσου γραφής. Μοναδικό αρνητικό -περισσότερο ενοχλητικό, θα έγραφα- στοιχείο είναι το γεγονός πως η εγκατάσταση των drivers από τη συνοδευτική δισκέτα δεν γίνεται απευθείας με το install που υπάρχει (καθώς αυτό λειτουργεί για τα Windows 3.x), αλλά πρέπει να πάμε στο Control panel, να επιλέξουμε Add New Hardware, στη συνέχεια να επιλέξουμε Mouse και, τέλος, την επιλογή Have Disk. Σίγουρα όμως το ανωτέρω "ψεγάδι" στην εγκατάσταση δεν είναι ικανό να αμαυρώσει την όλη θετική εικόνα του Mouse Pen PC.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Logic3
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Serial Port, DOS 2.0 ή μεγαλύτερο, 256K μνήμη
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900
ΤΙΜΗ: 11.500 δρχ
(συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ)

PC TRIDENT PAD

Απόλυτος έλεγχος!

Του Ηλία Καφούρου

Το νέο joypad της Logic3, ονόματι Trident Pad (καμία σχέση με τις ομώνυμες τσίχλες), είναι ένα πολυδιάστατο gamepad, που συνδυάζει αναλογικό και ψηφιακό τρόπο χειρισμού και παράλληλα διαθέτει άκρως εργονομική σχεδίαση. Ας δούμε συνοπτικά τα χαρακτηριστικά που διαθέτει το χειριστήριο αυτό:

- Ψηφιακό control pad 8 κατευθύνσεων
- Τρισδιάστατο αναλογικό stick
- 4 διαφορετικά modes λειτουργίας: Αναλογικό, Ψηφιακό, CH & TM
- LCD οθόνη ελέγχου λειτουργιών
- Ελεγχος ταχύτητας
- Auto Fire
- Δυνατότητα ελέγχου τιμονιού και πηδαλίου (μέσω των επιλογών CH και TM)
- 6 κουμπιά για το ψηφιακό & το αναλογικό mode χειρισμού και 4 για το CH και το TM mode
- Εργονομική σχεδίαση

Θέλω να σταθώ λίγο στο τελευταίο χαρακτηριστικό. Η σχεδίαση, λοιπόν, του pad αυτού είναι τέτοια ώστε δεν υποχρεώνει το χρήστη να το κρατά στον αέρα, καθώς μπορεί και στερεώνεται πάνω στην επιφάνεια όπου αυτός επιθυμεί. Μπορεί δηλαδή να χαρακτηριστεί και ως μια μικρογραφία των χειριστηρίων που διαθέτουν τα coin-op. Στα αξιοσημείωτα είναι σίγουρα και το γεγονός πως το χειριστήριο αυτό δεν συνοδεύεται από κάποιους drivers. Στην αρχή νόμιζα ότι επρόκειτο για ελαττωματική συσκευασία. Μπήκα λοιπόν στο site της εταιρίας, όπου διαπίστωσα πως δεν υπήρχαν drivers για τη συσκευή. "Τι έγινε;" αναρωτήθηκα. Και τότε μου ήρθε η θεία φώτιση να ρίξω μια ματιά στο συνοδευτικό βιβλιαράκι. Εκεί λοιπόν είδα πως υπάρχουν πλήρεις οδηγίες εγκατάστασης και, ακολουθώντας τες, δήλωσα το Trident Pad στο σύστημά μου μέσω του Control panel.



Δεν γινόταν βέβαια να μην πραγματοποιηθεί και η ανάλογη δοκιμή. Εβαλα λοιπόν να παίξω το FIFA 99 με το εν λόγω χειριστήριο. Η ανταπόκριση τόσο του χειριστηρίου όσο και των κουμπιών ήταν απολύτως άμεση και γίνονταν ακριβώς εκείνες οι κινήσεις που ήθελα. Συνοπτικά το Trident Pad είναι από τα καλύτερα χειριστήρια που έχω δει και σίγουρα αποτελεί μια πολύ καλή επιλογή για τους φανατικούς gamers.

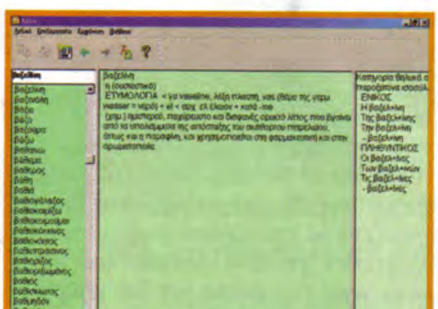
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Logic3
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900
ΤΙΜΗ: 13.600 δρχ (συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ)

ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΛΕΞΙΚΟ ΤΗΣ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

Ολος ο θησαυρός της νεοελληνικής γλώσσας σε ένα CD-ROM

Του Ηλία Καφούρου

Ενας νέος multimedia τίτλος από τη ΧΘΩΝ, που σκοπεύει να μας κατατοπίσει πλήρως γύρω από τις έννοιες των λέξεων της νεοελληνικής γλώσσας. Το πρόγραμμα διαθέτει πλούσια βάση δεδομένων και καλύπτει σε μεγάλο βαθμό τις ανάγκες για τις οποίες και δημιουργήθηκε. Πέρα από την επεξήγηση κάθε λέξης, ο χρήστης μπορεί, εάν το επιθυμεί, να δει και κάποιες γενικότερες γραμματικές πληροφορίες για



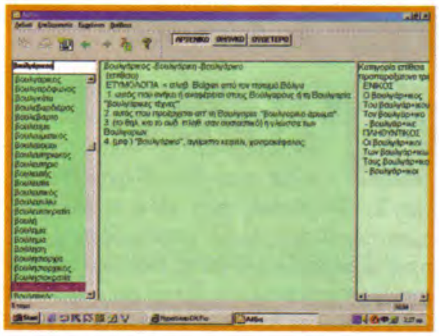
Εδώ βλέπετε μία έλλειψη που εντόπισα στο λεξικό. Εχω την εντύπωση πως η ετυμολογία της λέξης αυτής είναι ελλιπής (εσύ τι λες, Νάσο;).



Η εισαγωγική εικόνα του τίτλου.

αυτή. Σύμφωνα με την ίδια την κατασκευάστρια εταιρία: "είναι ένα πακέτο για Ελληνες που επιθυμούν να μιλούν ελληνικά". Τα στοιχεία που θα βρει ο χρήστης είναι τα εξής:

- 100.000 λήμματα
- Συνολικά 3.000.000 λέξεις
- 20.000 νέες λέξεις-δάνεια (ξενόφερτες) και νεολογισμοί (για παράδειγμα, θα μπορέσει να βρει κάποιος επεξηγήσεις λέξεων όπως ίντερνετ, μεγαμπάιτ, πλανητάρχης κ.ά.)



Ενα πάντως είναι σίγουρο: στη δημιουργία αυτού του λεξικού δεν συμμετείχε ο κ. Μπαμπινιώτης.

- Αφθονα λογοτεχνικά παραδείγματα χρήσεως των λέξεων από μεγάλους Νεοέλληνες λογοτέχνες
- Αντίθετα και συνώνυμα κάθε λέξης
- Ερμηνείες παροιμιών και ειδικών φράσεων (δηλαδή σε κάθε λέξη υπάρχουν η ερμηνεία και η σημασία της μέσα σε παροιμίες ή σε ειδικές φράσεις όπου μπορεί να χρησιμοποιείται στην καθομιλουμένη)
- Ετυμολογία των λέξεων και ταυτόχρονα απόδοση της προέλευσης και της ιστορίας τους
- Ανάπτυξη επιστημονικών όρων από τους χώρους της ιατρικής, της χημείας, της αστρονομίας και πολλών άλλων επιστημών
- Κλιτικοί πίνακες γραμματικής όλων των ρημάτων, ουσιαστικών και επιθέτων

Το όλο πακέτο συμπληρώνουν η προσθήκη του multimedia τίτλου Η Ελληνική Μυθολογία καθώς και η ύπαρξη -για περιορισμένο αριθμό

αντιτύπων- του βιβλίου Αναλυτική Γραμματική & Συντακτικό.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: ΧΘΩΝ
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium133 (100MHz minimum), 12x CD-ROM (4x minimum), κάρτα γραφικών με 16-bit χρώματα, Win 95/98 με υποστήριξη ελληνικών
ΔΙΑΘΕΣΗ: LIBROCOM 2002, Βασ. Ηρακλείου 11, Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 555045
ΤΙΜΗ: 33.000 δρχ. (συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ)

ΘΕΜΑΤΑ ΜΥΣΤΗΡΙΟΥ & ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Καλέστε τη Γιάννα Νταρίλη στο δωμάτιό σας...

Του Ηλία Καφούρου

Όχι, μην πάει αμέσως ο νους σας στο πονηρό. Συντάκτης είμαι, όχι σωματέμπορας. Αναφέρομαι απλώς στον τίτλο Θέματα Μυστηρίου Και Φαντασίας, στον οποίο συμμετέχει η προαναφερθείσα. Το CD περιλαμβάνει 4 ενότητες desktop themes για να διακοσμήσετε την επιφάνεια εργασίας σας. Για να εγκαταστήσετε αυτά τα themes δεν είναι απαραίτητο να έχετε ήδη εγκαταστημένα τα plus των Windows. Η



καθεμία από τις 4 αυτές ενότητες περιλαμβάνει 10 θέματα που αντιστοιχούν σε wallpaper bitmaps, screensavers και διάφορα icons. Πιο αναλυτικά, οι 4 ενότητες είναι :

• "Οι Μυθικοί Πόλεμοι των Αμαζόνων": Γυναίκες-πολεμίστριες ξεπροβάλλουν μέσα από τα ερείπια που άφησαν πίσω τους οι πόλεμοι αυτοί.

• "Η Χώρα των Απίστευτων Καρτούν": Οι μέχρι πρότινος χάρτινες γυναίκες έχουν ζωντανέψει και πλέον αναζητούν έναν δρόμο φυγής από το συγκεκριμένο μέρος.

• "Οι Ιστορίες από τη Σκοτεινή Πλευρά": Σε αυτές βρίσκουμε ψιθύρους (όχι καρδιάς) και αντανακλάσεις από το ασυνείδητο, καθώς και δαίμονες που απλώνουν τα φτερά τους πάνω από τα ανυπεράσπιστα θύματά τους.

• "Η Πύλη στον Κυβερνοχώρο": Εδώ συναντάμε τους φύλακες της πύλης, εκείνους που τη διέσχισαν και εκείνους που παγιδεύτηκαν για πάντα μέσα της.

Ακόμη, στο directory /videos του CD θα βρείτε 3 video clips με σκηνές προερχόμενες από τα γυρίσματα του τίτλου. Για να μπορέσετε να τα δείτε θα πρέπει να έχετε εγκαταστημένο το QuickTime (αν δεν το έχετε, μην ανησυχείτε, καθώς περιλαμβάνεται στο συνοδευτικό CD του "PC Master"), ενώ μπορείτε επίσης να τα δείτε μέσω του προγράμματος VideoPlayer, το οποίο και εγκαθίσταται ταυτόχρονα με την εκτέλεση του setup αρχείου. Τέλος, στην όλη συσκευασία περιλαμβάνονται και αρκετές αφίσες καθώς και πολλά αυτοκόλλητα σχετικά με το θέμα.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: BonFire
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 100MHz (συνιστώμενο Pentium 133MHz), Win95/98, 8MB RAM (συν: 16MB), 2MB SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster (συν: SB 32), 4x CD-ROM (συν: 12x), ποντίκι
ΔΙΑΘΕΣΗ: BonFire, Γκύζη 11, τηλ.: 6400848
ΤΙΜΗ: 5.000 δρχ. (συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ)

PC TOP DRIVE

Ενα τιμόνι αυτοκινήτου που υπόσχεται πολλά

Του Ηλία Καφούρου

Το PC Top Drive είναι το καινούριο χειριστήριο-τιμόνι από τη Logic3 και δείχνει ικανό να αποκτήσει πολλούς φίλους. Ενα πολύ σημαντικό γνώρισμά του, πέραν αυτών που σχετίζονται με την ανταπόκρισή του στα παιχνίδια, είναι το ότι είναι αρκετά "μαζεμένο" και δεν χρειάζεται να έχει κάποιος μεγάλο χώρο στο γραφείο του για να το χρησιμοποιήσει. Αποτελείται -όπως είναι φυσικό- από δύο μέρη: το τιμόνι και τα ποδόπληκτρα της πέδης (για όσους θυμούνται, έτσι αναφέρονται τα πετάλια στο βιβλίο εξετάσεων οδηγήσεως). Το τιμόνι σταθεροποιείται πολύ εύκολα χάρη στις τρεις βεντούζες που βρίσκονται στη βάση του, προσδίδοντας έτσι στο χρήστη του απόλυτη ελευθερία κινήσεων. Στο τμήμα του τιμονιού βρίσκουμε επιπλέον έναν αρκετά μαλακό και ευκίνητο λεβιέ ταχυτήτων.

Τα πετάλια είναι και αυτά σχεδιασμένα με τέτοιον τρόπο ώστε και πολύ χώρο δεν πιάνουν και δεν δυσκολεύουν το χρήστη στο να τα χρησιμοποιήσει.

Φυσικά τα υπάρχοντα πετάλια είναι δύο, ένα για το γκάζι και ένα για το φρένο (ε, μη μου πείτε πως θέλετε και συμπλέκτη!). Μεγάλο πλεονέκτημα εδώ είναι το γεγονός πως, αν τα πόδια τοποθετηθούν σωστά, δεν ολισθαίνει καθόλου



και παραμένει σταθερό εκεί όπου το έχουμε τοποθετήσει. Το καλώδιο που συνδέει τα δύο μέρη του χειριστηρίου είναι αρκετά μακρύ και έτσι μπορεί να προσαρμοστεί ευκολότερα στις απαιτήσεις του καθενός.

Πάνω στο τιμόνι βρίσκουμε επιπλέον πολλά κουμπιά προορισμένα για διάφορες λειτουργίες (7 συνολικά) καθώς και ένα έξτρα μικρό χειριστήριο τύπου joypad, το οποίο εκτελεί τις ίδιες κινήσεις που κάνει και το τιμόνι. Η δυνατότητα περιστροφής του φτάνει τις 180 μοίρες, γεγονός που εξασφαλίζει όσο το δυνατόν καλύτερο έλεγχο στο όχημά μας.

Προσωπικά το δοκίμασα στο Colin McRae Rally και έμεινα αρκετά ικανοποιημένος (τουλάχιστον περισσότερο από ό,τι με άλλα "τιμόνια"). Αξιο προσοχής είναι το δερμάτινο (για την ακρίβεια τύπου δερμάτινου) κάλυμμα που περικλείει το τιμόνι. (Αυτό θα πει χλιδή: να μην έχεις κάτι τέτοιο στο κανονικό αυτοκίνητό σου και να το έχεις στο driving wheel του δωματίου σου!)

Η εγκατάστασή του δεν απαιτεί drivers και γίνεται μέσω του Control panel (το πάθημα έγινε μάθημα -βλ. ανωτέρω- και κοίταξα πρώτα το συνοδευτικό βιβλιαράκι), απλώς ακολουθώντας τις οδηγίες που αναγράφονται στο manual. Τέλος, το PC Top Drive είναι συμβατό με το ThrustMaster Formula T2. Σίγουρα αποτελεί μια καλή επιλογή για τους φίλους της ταχύτητας.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Logic3
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900
ΤΙΜΗ: 26.000 δρχ. (συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ)

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

...MONITOR 17 ΙΝΤΣΩΝ

Τα monitors των 17 ιντσών γίνονται ολοένα πιο δημοφιλή ιδιαίτερα μετά τη σημαντική πτώση των τιμών τους. Οπως και να το κάνουμε, η κατηγορία των συγκεκριμένων προϊόντων προσφέρει αυτό το "κάτι παραπάνω" που αναζητάτε οι περισσότεροι -και το οποίο λείπει από τα monitors των 15 ιντσών- είτε ασχολείστε με παιχνίδια είτε με εφαρμογές κάθε είδους. Τα monitors που παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα ξεχωρίζουν από το πολυάριθμο πλήθος.

Το Spectrum 7Glr της άγνωστης AOC βρισκόταν ανάμεσα στα τρία φθηνότερα monitors 17 ιντσών της ελληνικής αγοράς τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές. Με 92.000 δρχ., λοιπόν, αποκτάτε ένα monitor με μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση 1.600x1.200 pixels και συχνότητα σάρωσης που δεν μπορεί να υπερβεί τα 130Hz στις χαμηλότερες αναλύσεις. Στην ανάλυση 1.024x768 pixels μπορείτε να εργαστείτε με 85Hz refresh rate. Παρά την εξαιρετικά χαμηλή τιμή του, το 7Glr προσφέρει σχετικά ικανοποιητική ποιότητα εικόνας με ορισμένα προβλήματα ωστόσο, κυρίως όσον αφορά στη σταθερότητα του πλαισίου και τη σύγκλιση των χρωμάτων. Προτείνεται στους χρήστες που δεν προβάλλουν ιδιαίτερες απαιτήσεις.



Το Belinea 10 70 50 ενσωματώνει καθοδικό σωλήνα της Mitsubishi τύπου DiamondTron (παραλλαγή του Trinitron) με άμεσο αντίκτυπο στην ποιότητα της εικόνας. Το monitor της Belinea παρουσιάζει πολύ καλή εικόνα σε όλους τους τομείς, χωρίς σημαντικά ψεγάδια. Η μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση φθάνει τα 1.600x1.200 pixels, ενώ το refresh rate μπορεί να τεθεί στα 115Hz για την ανάλυση των 1.024x768 pixels. Υποστηρίζει την προδιαγραφή TCO 95 και κοστίζει περί τις 148.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ.

Το 1792SE VL710ST της CTX είναι ένα monitor που ξαφνιάζει ευχάριστα με την απόδοσή του. Η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζει ανέρχεται σε 1.600x1.200 pixels, το ορατό πλαίσιο βρίσκεται στις 15,7 ίντσες, ενώ το μέγεθός του είναι σημαντικά περιορισμένο. Η ποιότητα απεικόνισης είναι πολύ καλή, με υψηλή πιστότητα χρωμάτων, σωστή εστίαση και γεωμετρία και ελάχιστο moire. Η οθόνη μπορεί να λειτουργήσει ως USB hub, εφόσον ενσωματώνει τις σχετικές υποδοχές, ενώ οι λειτουργίες της είναι δυνατό να ελεγχθούν μέσω software. Υποστηρίζει την προδιαγραφή TCO 95 και κοστίζει 149.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ.

Το FlexScan F55S της Eizo ακολουθεί τη μακροχρόνια παράδοση της εταιρίας στην ποιότητα της εικόνας. Μολονότι ενσωματώνει σχετικά συμβατική τεχνολογία, προσφέρει άριστη γεωμετρία, κορυφαία εστίαση και ευκρίνεια, ενώ περιλαμβάνει πληθώρα λειτουργιών. Η προτεινόμενη ανάλυση των 1.024x768 pixels υποστηρίζεται από 100Hz μέγιστη συχνότητα ανανέωσης για ξεκούραστη χρήση. Το κόστος του monitor, το οποίο υποστηρίζει το πρότυπο TCO 99, αγγίζει τις 175.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ.



Οσοι αναζητάτε ακόμα καλύτερη ποιότητα εικόνας και ανώτερα χαρακτηριστικά από το μεγάλο κατασκευαστή δεν έχετε παρά να στραφείτε στο FlexScan F57 που -σημειωτέον- θα αποσπάσει το όχι ευκαταφρόνητο ποσό των 224.000 δρχ. από το πορτοφόλι σας. Το FlexScan F57 αξίζει μέχρι τελευταίας δραχμής τα χρήματα που ζητά, καθώς προσφέρει ασύλληπτη ποιότητα εικόνας με ασυναγώνιστη γεωμετρία, κορυφαία χρώματα και εκπληκτική ευκρίνεια. Επιπλέον, διαθέτει όποια λειτουργία και ό,τι χαρακτηριστικό μπορείτε να φανταστείτε, εκτός από το USB hub που τοποθετείται προαιρετικά, όπως άλλωστε σε όλες τις οθόνες της Eizo. Αξίζει να σημειωθεί πως το μέγιστο refresh rate στην ανάλυση 1.280x1.024 pixels φθάνει τα 89Hz. Το monitor υποστηρίζει επίσης την αυστηρή προδιαγραφή TCO 99.

Το κορυφαίο monitor της Eizo κοστίζει περίπου 287.000 δρχ., ονομάζεται FlexScan T57S και διαφοροποιείται με το αμέσως μικρότερο μοντέλο κυρίως στον τύπου Trinitron καθοδικό σωλήνα. Ευνόητο είναι να προσφέρει ποιότητα που δεν χρειάζεται περιγραφή και χαρακτηριστικά πέρα από κάθε κριτική. Ωστόσο, εάν η εικόνα που προσφέρει η τεχνολογία Trinitron δεν ανταποκρίνεται στο γούστο σας, προτιμήστε το FlexScan F57 που κοστίζει αρκετά λιγότερο δίχως να έχει ουσιαστικές διαφορές.

Η αντιπροσωπία της Hitachi στην Ελλάδα (Info-Quest) κάνει μία εκπληκτική προσφορά με το νέο μοντέλο CM650ET. Μαζί με το monitor, το οποίο τιμάται 164.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ, αποκτάτε την ταχύτερη κάρτα γραφικών με το Voodoo Banshee της 3Dfx, η οποία κατασκευάζεται από την Gigabyte και διαθέτει 16MB μνήμη SGRAM. Το monitor διαθέτει εξαίρετη ποιότητα εικόνας, υποστηρίζει μέγιστη ανάλυση 1.280x1.024 pixels, ενώ το οριζόντιο

pitch βρίσκεται στην εντυπωσιακή τιμή των 0,21mm. Επίσης, υποστηρίζει τη νεότερη προδιαγραφή TCO 99, διαθέτει περιορισμένες διαστάσεις χάρη στην κατασκευαστική τεχνολογία ShortNeck και συνοδεύεται από τριετή εγγύηση με επιτόπου αντικατάσταση.

Το CM640ET είναι η προγενέστερη έκδοση του προηγούμενου monitor, η οποία διαφοροποιείται κυρίως ως προς τη σχεδίαση (δεν διαθέτει την τεχνολογία ShortNeck) και λιγότερο ως προς τα χαρακτηριστικά (όπου, εκτός από την υλοποίηση του προτύπου TCO 95, δεν συναντάμε σημαντικές διαφορές). Το συγκεκριμένο monitor προσφέρει ελαφρά χαμηλότερη ποιότητα εικόνας από το CM650ET, δεν συνοδεύεται από κάρτα γραφικών και κοστίζει περίπου 128.000 δρχ.

Το Vision Master 400 S702GT της Iiyama είναι ένα monitor εκπληκτικής απόδοσης που χρησιμοποιεί καθοδικό σωλήνα συμβατικού τύπου (FST) με 15,7 ίντσες ορατό πλαίσιο και 0,28mm dot pitch (0,24mm οριζόντιο pitch). Υποστηρίζει μέγιστη ανάλυση 1.600x1.200 pixels με 75Hz refresh rate και μπορεί να προσφέρει έως 87Hz συχνότητα ανανέωσης στην ανάλυση 1.280x1.024 pixels. Το monitor διαθέτει εξαιρετικά ζωντανά και φωτεινά χρώματα, άριστη γεωμετρία και εκπληκτική σταθερότητα πλαισίου στις εναλλαγές χρωμάτων διαφορετικής φωτεινότητας. Ακολουθεί επίσης την προδιαγραφή TCO 95. Σύμφωνα με τις δυνατότητες και τα χαρακτηριστικά του Vision Master 400, το κόστος των 176.000 δρχ. δεν μπορεί παρά να θεωρηθεί χαμηλό.



Το StudioWorks 77M της LG (πρώην GoldStar) είναι ένα multimedia monitor με ιδιαίτερα ικανοποιητική συνολική απόδοση και χαμηλό κόστος. Με τις 117.000 δρχ. που κοστίζει αποκτάτε ένα καλαίσθητο monitor, που περιλαμβάνει ενσωματωμένα ηχεία με μωβ χρωματισμό και ενσωματωμένο μικρόφωνο. Η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζει εντοπίζεται σε 1.280x1.024 pixels με 60Hz refresh rate, ενώ στη λειτουργική ανάλυση των 1.024x768 pixels το refresh rate μπορεί να τεθεί στα 85Hz. Χωρίς να εντυπωσιάζει σε χαρακτηριστικά, το StudioWorks 77M προσφέρει ποιότητα εφάμιλλη πολλών ακριβότερων μοντέλων. Μεταξύ άλλων το monitor υποστηρίζει την προδιαγραφή TCO 95.

Το Diamond Plus 72 της Mitsubishi ενσωματώνει τον καθοδικό σωλήνα DiamondTron της ίδιας εταιρίας που δίνει χαρακτηριστικά αντίστοιχα με του Trinitron της Sony. Το monitor προσφέρει εκπληκτική απόδοση σε όλους τους τομείς και τοποθετείται στην ελίτ της κατηγορίας από πλευράς ποιότητας. Διαθέτει ορατό πλαίσιο 16 ιντσών και υποστηρίζει μέγιστη ανάλυση 1.600x1.200 pixels. Η μέγιστη συχνότητα ανανέωσης στην ανάλυση 1.280x1.024 pixels εντοπίζεται σε 80Hz. Το monitor υλοποιεί την προδιαγραφή TCO 95, καθώς και μία πατέντα της κατασκευάστριας που εγγυάται άριστη εστίαση της εικόνας σε όλη την επιφάνεια του ορατού πλαισίου. Η τιμή του monitor ανέρχεται στις 208.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ.



Το Diamond Pro 700 είναι ένας παλιός γνώριμος που απευθύνεται σε όσους βάζουν την έννοια "κόστος" σε δεύτερη μοίρα, αφού με τις 257.000 δρχ. που κοστίζει είναι δυνατή η αγορά ακόμα και ολοκληρωμένου υπολογιστή! Φυσικά, από πλευράς ποιότητας και χαρακτηριστικών το monitor τοποθετείται απλώς στην κορυφή και ανταγωνίζεται τα κορυφαία προϊόντα των δημοφιλέστερων κατασκευαστών, όπως η Eizo. Ο καθοδικός σωλήνας που χρησιμοποιεί είναι τύπου DiamondTron με ορατό πλαίσιο 16 ίντσες. Σημειώνουμε ότι η μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση εντοπίζεται σε 1.600x1.200 pixels με 75Hz refresh rate.

Η Nokia προσφέρει μία σειρά από ιδιαίτερα αξιόλογα προϊόντα. Ξεκινώντας από το μοντέλο 447F παρατηρούμε πως πρόκειται για ένα monitor με πολύ καλή ποιότητα εικόνας και ανάλογα χαρακτηριστικά. Ο καθοδικός σωλήνας τύπου Trinitron που χρησιμοποιεί διαθέτει ορατό πλαίσιο 15,7 ίντσες και υποστηρίζει μέγιστη ανάλυση 1.280x1.024 pixels. Στην ανάλυση 1.204x768 pixels το refresh rate αγγίζει τα 85Hz. Το 447F προσφέρει επίσης υλοποίηση του προτύπου TCO 95. Η τιμή του monitor φθάνει τις 190.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ.



Το μοντέλο 447XS ζητά λίγο περισσότερα χρήματα και συγκεκριμένα 204.000 δρχ. Η πιο σύγχρονη σχεδίασή του αντικατοπτρίζεται και στις μικρές διαστάσεις του χάρη στη νεότερη κατασκευαστική τεχνολογία που έχει χρησιμοποιηθεί. Το συγκεκριμένο monitor μπορεί να μη διαθέτει καθοδικό σωλήνα τύπου Trinitron, αλλά σε γενικές γραμμές -όντας νεότερο μοντέλο- υπερτερεί σε σύγκριση με το 447F, ενώ διαθέτει σαφώς περισσότερα χαρακτηριστικά. Η μέγιστη ανάλυση εντοπίζεται σε 1.280x1.024 pixels με 80Hz refresh rate, ενώ στην ανάλυση 1.024x768 pixels το refresh rate μπορεί να φθάσει τα 100Hz. Ακολουθεί το πρότυπο TCO 99 και περιλαμβάνει ενσωματωμένο USB hub για τη διασύνδεση των σχετικών συσκευών.

Το επαγγελματικό monitor της Nokia στη συγκεκριμένη κατηγορία φέρει το χαρακτηριστικό Xpro και διαθέτει εντυπωσιακές δυνατότητες. Χρησιμοποιώντας καθοδικό σωλήνα τύπου Trinitron με ορατό πλαίσιο 15,8 ίντσες μπορεί να δώσει μέγιστη ανάλυση 1.600x1.200 pixels με 76Hz refresh rate. Για σταθερότερη εικόνα, το Xpro προσφέρει έως 120Hz συχνότητα ανανέωσης στην ανάλυση 1.024x768 pixels, κάτι που επιτυγχάνουν εξαιρετικά λίγα monitors. Το "high-end" monitor της Nokia υποστηρίζει το πρότυπο TCO 95, ενώ διατίθεται και σε έκδοση με ενσωματωμένα ηχεία και μικρόφωνο (Xpro/a). Η τιμή του ανέρχεται σε 258.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ.

Το χαμηλότερου κόστους monitor της Nokia που αξίζει να αγοράσετε ονομάζεται 447Za και μπορείτε να το αποκτήσετε με 158.000 δρχ. Ενσωματώνει ηχεία και μικρόφωνο, ενώ διαθέτει ένα υπερπλήρες κέντρο ελέγχου που δεν βασίζεται στην απεικόνιση λειτουργιών επί της οθόνης, όπως συμβαίνει με όλα πλέον τα monitors της αγοράς, αλλά αποδεικνύεται εξαιρετικά εύχρηστο στην πράξη. Η μέγιστη ανάλυση που επιτυγχάνει φθάνει τα 1.280x1.024 pixels, όπου δίνει 65Hz refresh rate, ενώ στην ανάλυση 1.024x768 pixels το refresh rate μπορεί να φθάσει τα 90Hz. Σημειώνουμε, τέλος, πως ακολουθεί την προδιαγραφή TCO 95.

Η Panasonic προσφέρει ένα monitor με εκπληκτικά χαρακτηριστικά. Το PL70i διαθέτει ορατό πλαίσιο μεγέθους 16 ιντσών και αψεγάδιαστη ποιότητα απεικόνισης. Επίσης, είναι η μοναδική οθόνη που κατορθώνει να δώσει 79Hz refresh rate στην ανάλυση των 1.600x1.200 pixels και 122Hz στην ανάλυση των 1.024x768 pixels. Στην ανάλυση 1.280x1.024 pixels, τέλος, επιτυγχάνονται 92Hz μέγιστη συχνότητα ανανέωσης. Η οθόνη πιστοποιεί την προδιαγραφή TCO 95 και τιμάται περί τις 178.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ.

Η νέα σειρά των monitors της Philips έχει να παρουσιάσει ιδιαίτερα αξιόλογα προϊόντα. Το "entry level" μοντέλο ονομάζεται 107S, προσφέρει ορατό πλαίσιο 15,9 ίντσες και διαθέτει 0,24mm οριζόντιο pitch. Η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζει είναι 1.280x1.024 pixels και η μέγιστη συχνότητα κάθετης σάρωσης 160Hz. Στην ανάλυση 1.024x768 pixels το refresh rate μπορεί να φθάσει τα 85Hz. Η οθόνη έχει πολύ καλή γεωμετρία, παρουσιάζει ζωντανά χρώματα με καλή σύγκληση και είναι αρκετά ευκρινής. Ακολουθεί την προδιαγραφή TCO 95. Η τιμή της κυμαίνεται στις 118.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ. Ιδανική λύση για πολλούς χρήστες.

Το δεύτερο μοντέλο της Philips μπορείτε να το αποκτήσετε με 140.000 δρχ. Το 107B διαθέτει κορυφαία για την κατηγορία χαρακτηριστικά και ποιότητα εικόνας, ενώ ακολουθεί την τελευταία "μόδα" στην τεχνολογία, που θέλει τις οθόνες να διαθέτουν μικρότερο βάθος, ώστε να καταλαμβάνουν πολύ μικρότερο χώρο στο γραφείο σας. Το 107B διαθέτει ορατό πλαίσιο 16 ιντσών, 0,22mm οριζόντιο pitch και καθοδικό σωλήνα μαύρης απόχρωσης (black matrix). Υποστηρίζει το νέο πρότυπο TCO 99, ενώ διαθέτει και μία υποδοχή USB για σύνδεση με τον υπολογιστή και έλεγχο των παραμέτρων του monitor μέσω της εφαρμογής CustoMax 4.0.

Το Brilliance 107MB είναι ένα multimedia monitor που διατίθεται σε εξαιρετικά δελεαστική τιμή. Με περίπου 134.000 δρχ. μπορείτε να αποκτήσετε ένα μοντέλο που ενσωματώνει ηχεία και μικρόφωνο, καθώς και υποδοχές για είσοδο/έξοδο ήχου. Διαθέτει αρκετά καλή ποιότητα, προσφέρει 115Hz refresh rate στην ανάλυση 1.024x768 pixels και 85Hz στην ανάλυση 1.280x1.024 pixels, ενώ περιλαμβάνει και USB bay για την τοποθέτηση περιφερειακών συσκευών. Πιστοποιεί επίσης το πρότυπο TCO 95, ενώ οι λειτουργίες του είναι δυνατό να ρυθμίζονται μέσω software.



Το τελευταίο κατά σειρά monitor της Philips ονομάζεται Brilliance 107MP και σε γενικές γραμμές παρουσιάζει τα ίδια χαρακτηριστικά με το Brilliance 107MB. Αυτή τη φορά όμως ο κατασκευαστής έχει μεριμνήσει για ακόμα καλύτερη ποιότητα εικόνας, κάτι που αντικατοπτρίζεται και στην τελική τιμή του προϊόντος. Κοστίζει περίπου 195.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ.

Το απόλυτα φθηνότερο monitor της κατηγορίας στην ελληνική αγορά ανήκει στην Tatung και είναι το μοντέλο C7T. Με λιγότερες από 90.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ αποκτάτε ένα προϊόν που κινείται ικανοποιητικά στους περισσότερους τομείς και δεν παρουσιάζει σημαντικές ατέλειες. Η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζει ανέρχεται σε 1.280x1.024 pixels με 60Hz refresh rate, ενώ στην ανάλυση 1.024x768 pixels είναι εφικτή η ρύθμιση του refresh rate στα 85Hz. Σημειώνουμε, τέλος, πως ακολουθεί το πρότυπο TCO 95, ενώ διαθέτει καθοδικό σωλήνα με ορατό πλαίσιο που αγγίζει τις 15,9 ίντσες.

Το ErgoVision 745 της Taxan είναι ένα monitor που προσφέρει εντυπωσιακά χαρακτηριστικά αναλογικά με την τιμή του. Με 168.000 δρχ. θα αποκτήσετε ένα monitor που θα ανεβάζει 75Hz στην ανάλυση 1.600x1.200 pixels και 117Hz στην ανάλυση 1.024x768 pixels. Το ορατό πλαίσιο φθάνει τις 16 ίντσες και προσφέρει πολύ υψηλή ποιότητα εικόνας σε επιμέρους τομείς. Διαθέτει επίσης ενσωματωμένο USB hub, ενώ ακολουθεί τη νέα προδιαγραφή TCO 99 που εγγυάται υψηλά κατασκευαστικά και σχεδιαστικά στάνταρ. Οι λειτουργίες του monitor, τέλος, είναι δυνατό να πραγματοποιηθούν και με τη χρήση του συνοδευτικού software.



Το VP1770 OA της ViewPoint διαθέτει μικρό ορατό πλαίσιο (15,6 ίντσες) αλλά και πολύ χαμηλό κόστος που μόλις υπερβαίνει τις 90.000 δρχ. Η απόδοσή του είναι εξαιρετική αναλογικά με την τιμή του, ενώ και οι λειτουργίες του δεν θα αφήσουν κανέναν παραπονεμένο. Τα χρώματα είναι ζωντανά και καθαρά, η γεωμετρία ιδιαίτερα ικανοποιητική και η ευκρίνεια υπερβαίνει το δέον. Φυσικά, η μέγιστη ανάλυση εντοπίζεται σε 1.280x1.024 pixels, ενώ η μέγιστη συχνότητα ανανέωσης για την ανάλυση 1.024x768 pixels δεν μπορεί να υπερβεί τα 85Hz.

Με 107.000 δρχ. μπορείτε να αποκτήσετε το συνολικά καλύτερο μοντέλο της ViewPoint. Το VP1795 VCT προσφέρει μέγιστη ανάλυση 1.600x1.200 pixels με 75Hz refresh rate και 1.024x768 pixels με πάνω από 115Hz μέγιστη συχνότητα ανανέωσης! Κατηγορηματικά υποστηρίζουμε ότι δεν υπάρχει άλλο monitor στην αγορά με παραπλήσιο κόστος που να διαθέτει αυτές τις δυνατότητες. Ο καθοδικός σωλήνας που χρησιμοποιεί (με ορατό πλαίσιο 16 ίντσες) και γενικότερα η τεχνολογία του συναντώνται συνήθως σε προϊόντα με πολύ υψηλότερο κόστος,. Σημειώνουμε, τέλος, πως υποστηρίζει την προδιαγραφή TCO 95.

Το GA771 της ViewSonic είναι ένα monitor με εκπληκτική ποιότητα απεικόνισης που ενσωματώνει ηχεία, μικρόφωνο και όλες τις απαραίτητες υποδοχές, ενώ διαθέτει πληθώρα λειτουργιών. Κοστίζει 175.000 δρχ., οπότε δεν απευθύνεται σε όλους τους χρήστες. Το ορατό πλαίσιο εντοπίζεται σε 16 ίντσες, ενώ η μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση ανέρχεται σε 1.280x1.024 pixels με μόλις 66Hz refresh rate. Επίσης, στην ανάλυση 1.024x768 pixels μπορούμε να επιλέξουμε έως 87Hz refresh rate. Χάρη στην τεχνολογία SuperClear (υπόσχεται 30% μεγαλύτερη φωτεινότητα και 10% βελτιωμένη πιστότητα χρωμάτων) το εν λόγω μοντέλο επιτυγχάνει διαυγή εικόνα με πολύ υψηλή καθαρότητα και άριστη απόδοση των χρωμάτων. Προτείνεται σε όσους δίνουν στην ποιότητα προτεραιότητα και αδιαφορούν για τα λοιπά χαρακτηριστικά του καθοδικού σωλήνα. Σημειώνουμε, τέλος, πως πιστοποιεί το πρότυπο TCO 95.

Το PT775 έχει επιδεχθεί σημαντικής μείωσης κόστους, με αποτέλεσμα να τιμάται "μόλις" 205.000 δρχ. (πριν από περίπου έναν χρόνο ζητούσε 370.000 δρχ!). Με αυτό το κόστος αποκτάτε ένα monitor επαγγελματικών προδιαγραφών με ασυναγώνιστα χαρακτηριστικά, λειτουργίες και ποιότητα εικόνας. Ο καθοδικός σωλήνας είναι τύπου SonicTron (παραλλαγή του Trinitron από τη ViewSonic) και διαθέτει ορατό πλαίσιο 16 ιντσών. Η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζει εντοπίζεται σε 1.600x1.200 pixels με 77Hz refresh rate, ενώ μπορεί να δώσει έως 117Hz στην ανάλυση 1.024x768 pixels και 89Hz στην ανάλυση 1.280x1.024. Δεν συναντήσαμε monitor άλλου κατασκευαστή με bandwidth 200MHz, αφού ο ανταγωνισμός δεν υπερβαίνει τα 160MHz. Χάρη σε αυτές τις δυνατότητες η οθόνη παράγει εντυπωσιακά καθαρή εικόνα ακόμα και στις πιο υψηλές αναλύσεις, όπου διατηρεί την ποιότητα των χρωμάτων σε κορυφαία επίπεδα. Το monitor περιλαμβάνει USB hub, ενώ πιστοποιεί το πρότυπο TCO 95.

Το κορυφαίο για την κατηγορία monitor της ViewSonic ονομάζεται PS775 και, μολονότι διατηρεί τα χαρακτηριστικά του PT775, διαθέτει βελτιωμένη εξωτερική σχεδίαση και καθοδικό σωλήνα με κατασκευαστική τεχνολογία μικρού βάθους, οπότε οι διαστάσεις του είναι σημαντικά μειωμένες. Επιπλέον, το bandwidth έχει αυξηθεί από την ήδη κορυφαία τιμή των 200MHz στα 210MHz, με αποτέλεσμα να έχουμε ελάχιστα καλύτερη ποιότητα εικόνας, η οποία ωστόσο δύσκολα γίνεται αντιληπτή με γυμνό μάτι. Η τιμή του monitor είναι 221.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ.

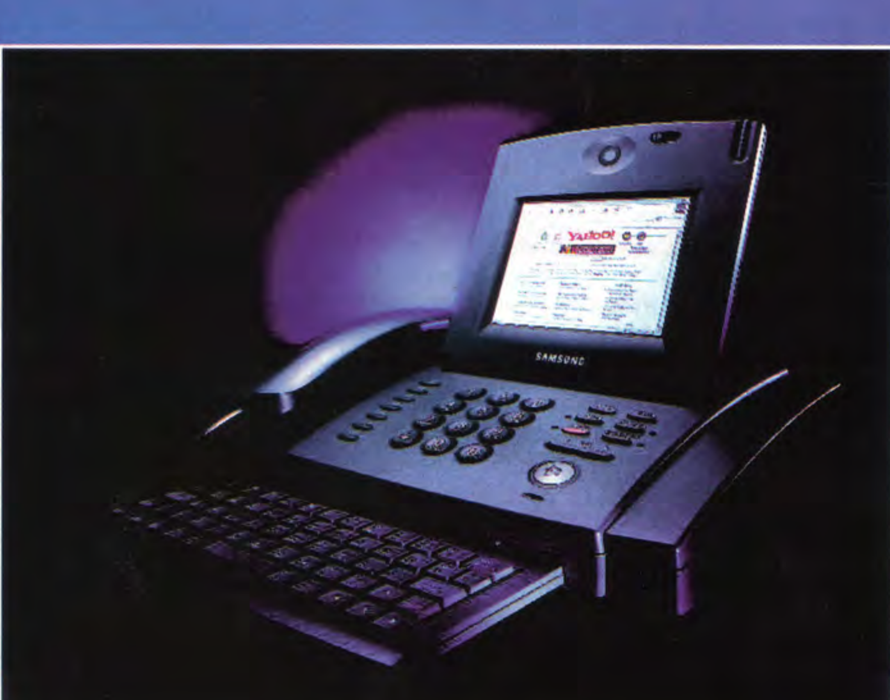


PC

Είναι γεγονός αναμφισβήτητο πως ο κόσμος που ζούμε έχει αλλάξει σημαντικά τους τελευταίους αιώνες, θα μπορούσαμε μάλιστα να πούμε ότι ειδικά τα τελευταία δέκα χρόνια οι αλλαγές είναι ραγδαίες. Σήμερα βρισκόμαστε χωρίς αμφιβολία στην εποχή του Internet και ζούμε στην κοινωνία της πληροφορίας, ενώ η λέξη "ψηφιακός" (digital) χαρακτηρίζει κάθε νέα ανακάλυψη ή εξέλιξη στον τεχνολογικό τομέα. Τα υπολογιστικά συστήματα, οι τηλεπικοινωνίες και το ίδιο το Διαδίκτυο αλλάζουν δραματικά από μέρα σε μέρα.

Δεν φτάσαμε όμως μέχρι εδώ ξαφνικά, έστω κι αν η εξέλιξη πραγματοποιείται στα χρόνια μας με πολύ πιο γοργούς ρυθμούς απ' όσο στο παρελθόν. Ας μην ξεχνάμε, εξάλλου, πως η γνώση της ιστορίας είναι πάντα χρήσιμη και ίσως και απαραίτητη για την πορεία μας προς το μέλλον. Ετσι, προτού γνωρίσουμε από κοντά μια ακόμη νέα, ψηφιακή συσκευή, ας ρίξουμε μια πολύ σύντομη ματιά στο παρελθόν, ανατρέχοντας σε 3-4 στάδια μιας συναρπαστικής πορείας, ξεκινώντας από την αρχαιότητα και έχοντας πάντα στο μυαλό μας ότι πίσω από κάθε επιστημονική ανακάλυψη κρύβεται μεγάλη επιμονή, πολύς μόχθος και φλογερό πάθος για την εξέλιξη και τη βελτίωση της ζωής μας επάνω στη Γη.

ΕΙΚΟΝΟΤΗΛΕΦΩΝΟ
ΣΥΝΤΟΜΑ ΣΤΑ ΣΠΙΤΙΑ ΣΑΣ



Από το τηλέφωνο του Γκράχαμ Μπελ έως τις μέρες μας πολλά έχουν αλλάξει. Τώρα μάλιστα ένα νέο στοιχείο έρχεται να μεταμορφώσει το τοπίο στο χώρο του πιο κοινού μέσου επικοινωνίας: η εικόνα!

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

Περισσότερο από 3.000 χρόνια πριν (περίπου το 1100 π.Χ.), για την επικοινωνία μεταξύ απομακρυσμένων τοποθεσιών, που είχαν όμως οπτική επαφή, χρησιμοποιούνταν οι λεγόμενες "φρυκτωρίες", ένα σύστημα οπτικής επικοινωνίας που βασιζόταν στην αναμετάδοση σημάτων με φωτιά από βουνό σε βουνό. Μόλις το 1680 ο Αγγλος R. Hooke ανακαλύπτει τη γνωστή διάταξη με το λεπτό σχοινί, η οποία επέτρεπε τη μετάδοση φωνής σε απόσταση όχι μεγαλύτερη των 500 μέτρων, ενώ 100 χρόνια αργότερα ο Γάλλος φυσικός Claude Chiap χρησιμοποιεί για πρώτη φορά τον όρο "τηλέγραφος", προκειμένου να περιγράψει ένα πρότυπο φωτεινό σηματοδοτικό σύστημα του οποίου πραγματοποιεί μάλιστα και δημόσια επίδειξη.

Στα μέσα του προηγούμενου αιώνα, το 1832, ο Samuel F.B. Morse (1791-1872) εφευρίσκει τον ηλεκτρικό τηλέγραφο: ηλεκτρικά σήματα ("τελείες" και "παύλες") μεταγλωττίζονται σε χαρακτήρες της αλφαβήτου και έτσι λέξεις και φράσεις ολόκληρες μεταφέρονται από το ένα σημείο του σύρματος στο άλλο. Η πληροφορία παύει να είναι στατική και ξεκινά το θαυμαστό ταξίδι της σε όλα τα μήκη και τα πλάτη του πλανήτη μας. Λίγο αργότερα, το 1873, ο Αμερικανός Thomas Alva Eddison (1847-1931) τελειοποιεί τον τηλέγραφο, ανακαλύπτοντας πως είναι δυνατό, με κατάλληλη κωδικοποίηση, να μεταφερθούν ταυτόχρονα δύο ηλεκτρικά σήματα μέσω του ίδιου κυκλώματος. Η "είσοδος", όμως, στην εποχή της τη-

λεφωνίας, όπως τη γνωρίσαμε στις μέρες μας, έγινε το 1875, όταν ο Αμερικανός Alexander Graham Bell (1847-1922) εφευρίσκει το τηλέφωνο. Για πρώτη φορά με τη βοήθεια ηλεκτρικών ρευμάτων διαφορετικών εντάσεων είναι δυνατή η ταυτόχρονη συνομιλία μεταξύ δύο ανθρώπων που βρίσκονται σε απομακρυσμένα σημεία.

Οι αντηχήσεις των πρώτων τηλεφωνικών συνδιαλέξεων είναι πια γεγονός και σήμερα η τηλεφωνική συσκευή είναι τόσο κοινή σε κάθε σπίτι, ώστε θεωρούμε την ύπαρξή της αυτονόητη. Φυσικά, η μεγάλη αλλαγή που συνέβη τις τελευταίες δεκαετίες στο χώρο της τηλεφωνίας ήταν το πέρασμα από την αναλογική στην ψηφιακή εποχή. Τότε άλλαξαν μορφή και οι ίδιες οι τηλεφωνικές συσκευές και ο κλασικός δίσκος επιλογής (με τα 10 ψηφία) έδωσε τη θέση του στα πλήκτρα με τα 10 ψηφία αλλά και σε μερικά ακόμη σύμβολα (*, # κ.ά.) τα οποία εξυπηρετούν πρόσθετες υπηρεσίες, που είναι σε θέση να παρέχουν πια οι τηλεφωνικοί οργανισμοί.

Ουσιαστικά, όμως, για περισσότερα από 100 χρόνια το τηλέφωνο χρησιμοποιούνταν για να συνομιλούμε, η επικοινωνία που τόσο απλόχερα μας πρόσφερε περιοριζόταν αποκλειστικά και μόνο στη διαδικασία προφορικής συνομιλίας, χωρίς καμία δυνατότητα οπτικής επαφής μεταξύ των συνομιλούντων ατόμων.



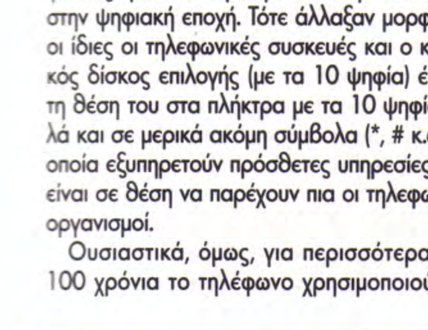
Σήμερα πια, λίγους μήνες πριν από το 2000, φαίνεται πως τα πράγματα αρχίζουν να αλλάζουν και σε μικρό χρονικό διάστημα κανείς δεν θα χρησιμοποιεί πια το γνωστό μέχρι τώρα τηλέφωνο, αλλά τη νέα μορφή του, η οποία φέρει το απλούστατο όνομα "εικονοτηλέφωνο".

Οπως είναι προφανές (και με μόνη προϋπόθεση ο συνομιλητής μας να χρησιμοποιεί και αυτός ένα εικονοτηλέφωνο) με τη χρήση τέτοιων συσκευών δεν θα μιλάμε μόνο με το συνομιλητή μας, αλλά θα "βλεπόμαστε" κιόλας! Μία σημαντική επίπτωση, που θα έχει αυτό το γεγονός στην καθημερινή μας ζωή, είναι βέβαια η αλλαγή της μέχρι τώρα καθιερωμένης αντίληψης πως όλο και κάποιο ψέμα μπορούμε

ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

Η εικόνα που είχαμε μέχρι τώρα για τις διαφημίσεις ήταν μάλλον απλή και στατική. Φαίνεται, όμως, πως ένα νέο είδος τηλεοπτικής διαφήμισης, το οποίο πρόκειται να κάνει σύντομα την εμφάνισή του ξεκινώντας από τις μεταδόσεις σημαντικών ποδοσφαιρικών αγώνων, θα αλλάξει τα δεδομένα στο χώρο της διαφήμισης και θα προσελκύσει νέο κοινό και μεγαλύτερα κέρδη.

Αναφερόμαστε στη λεγόμενη "εικονική διαφήμιση", η οποία χρησιμοποιεί τις τεχνικές της "εικονικής πραγματικότητας", προκειμένου να προβάλει όσο το δυνατόν περισσότερα προϊόντα ή εταιρίες κατά τη διάρκεια μιας μόνο τηλεοπτικής μετάδοσης.



Ετσι, αν μιλάμε για αθλητικό αγώνα, οι τηλεθεατές θα βλέπουν στο γήπεδο, πριν από την έναρξη του αγώνα, κατά τη διάρκεια του ημιχρόνου αλλά και σε άλλες διακοπές ορισμένες διαφημιστικές πινακίδες με το όνομα μιας εταιρίας ή ενός προϊόντος. Τίποτα διαφορετικό, θα πείτε, ωστόσο οι διαφημίσεις θα μεταδίδονται μόνο μέσω της μικρής οθόνης, δεν θα υπάρχουν στον αγωνιστικό χώρο. Αυτό σημαίνει ότι θα υπάρχει η δυνατότητα να μεταδίδονται διαφορετικές διαφημιστικές πινακίδες σε κάθε χώρα, γεγονός που θα αυξάνει τον αριθμό των διαφημιζόμενων αλλά και τα έσοδα των μεγάλων ποδοσφαιρικών ομάδων.

Το γεγονός αυτό οφείλεται, όπως είναι προφανές, στη χρήση νέων ψηφιακών τεχνικών, οι οποίες επιτρέπουν την πραγματοποίηση της μετάδοσης εικονικών διαφημίσεων, οι οποίες, μάλιστα, θα μπορούν να είναι διαφορετικές, ανάλογα με το λεγόμενο target group των τηλεθεατών.

Αξίζει να σημειωθεί πως πριν από λίγες μόλις εβδομάδες η βρετανική Premier League, στην οποία περιλαμβάνονται οι 20 κορυφαίοι ποδοσφαιρικοί όμιλοι της χώρας, υπέγραψε συμφωνία με την αμερικανική εταιρία "εικονικής διαφήμισης" Princeton Video Image, προκειμένου να μεταδίδονται τέτοιου είδους διαφημιστικά μηνύματα κατά τη διάρκεια των αγώνων της περιόδου 1999-2000. Οι αγώνες της Premier League μεταδίδονται απευθείας σε πολλές χώρες του κόσμου, γεγονός που σημαίνει ότι μέσω της "εικονικής διαφήμισης" θα προβάλλονται περισσότερες εταιρίες και προϊόντα, διαφορετικά όμως σε κάθε χώρα.

Υπολογίζεται ότι οι αγώνες των κορυφαίων ποδοσφαιρικών ομάδων της Μεγάλης Βρετανίας προβάλλονται σε περίπου 150 χώρες σε όλο τον κόσμο και, σύμφωνα με τη συμφωνία, οι ομάδες της Premier League θα κερδίζουν 10 εκατομμύρια δολάρια (περίπου 3 τρισεκατομμύρια δραχμές) επιπλέον κάθε χρόνο από τις χορηγίες αυτού του είδους. Στελέχη της PVI, πάντως, έχουν φροντίσει για τη διακριτική παρουσίαση όλων των διαφημιζόμενων, τα ονόματα των οποίων θα εμφανίζονται στο γήπεδο, συμπληρώνοντας, κατά κάποιον τρόπο τη διακόσμησή του!

να πούμε μέσω τηλεφώνου: Αν βρισκόμαστε, για παράδειγμα, στο σπίτι ενός... πολύ καλού μας φίλου (ή φίλης, ανάλογα!), μπορούμε άφοβα να ισχυριστούμε πως είμαστε στο σπίτι μας, αλλά επειδή κοιμούνται οι γονείς μας δίπλα να μην μας πάρουν τηλέφωνο γιατί θα τους ξυπνήσει το κουδούνισμα!. Με τη χρήση των νέων εικονοτηλέφωνων κάτι τέτοιο δεν θα είναι δυνατό, όπως είναι προφανές, αφού θα μας προδίδει η εικόνα που θα στέλνεται στο συνομιλητή μας μέσω της ενσωματωμένης κάμερας της συσκευής μας.

Και βέβαια, όπως συμβαίνει συχνά τα τελευταία χρόνια με πολλές ανακαλύψεις, ενός καλού (!) μύρια έπονται... Μέχρι πρόσφατα η σύνδεση στο Internet παρέπεμπε αυτόματα στη χρήση υπολογιστή. Τα πράγματα όμως φαίνεται ότι κι αρχίζουν να αλλάζουν. Σύμφωνα με ανακοίνωση του μεγαλύτερου ISP του κόσμου, της America On Line Inc., η οποία είδε το φως της δημοσιότητας στα τέλη Απριλίου, σύντομα θα προωθηθούν στην αγορά προϊόντα με τη βοήθεια των οποίων το κοινό θα μπορεί να συνδέεται στο Διαδίκτυο χωρίς να απαιτείται η χρήση προσωπικού υπολογιστή. Κάτι τέτοιο δεν είναι νέο, καθώς ήδη, εδώ και πολύ καιρό, υπάρχουν συσκευές με τις οποίες είναι δυνατή μια τέτοια σύνδεση, αλλά τώρα είναι η πρώτη φορά που παρόμοιες συσκευές θα προωθήσει ένας παροχέας Internet και μάλιστα του μεγέθους της America On Line. Θυμίζουμε πως η εταιρία έχει ήδη ξεπεράσει τους 17 εκατομμύρια συνδρομητές σε ολόκληρο τον κόσμο.

Ανάμεσα στις συσκευές αυτές θα είναι και ένα εικονοτηλέφωνο, το οποίο θα προσφέρει και σύνδεση στο Internet. Στόχος της America On Line είναι να έρθει κοντά σε όσο το δυνατό μεγαλύτερο τμήμα του πληθυσμού και μάλιστα της μερίδας εκείνης, που για οποιονδήποτε λόγο (άγνοια, φόβος κ.ά.) δεν έχει ακόμη εξοικειωθεί με τους υπολογιστές και συνεπώς δεν έχει γνωρίσει τον κόσμο του Internet. Η έγκυρη εφημερίδα "Wall Street Journal", μάλιστα, ανέφερε την εταιρία Alcatel SA ως πιθανό εταίρο της America On Line. Εκπρόσωπος της ίδιας της Alcatel, πάντως, δήλωσε πως η γαλλική εταιρία θέλει να προωθήσει στην αμερικανική αγορά μία συσκευή με το όνομα WebTouch screen phone, αλλά ακόμη δεν έχει βρει συνεργάτες.

Τα εικονοτηλέφωνα, λοιπόν (screen phones), τα οποία παρεμπιπτόντως δεν έχουν "πιάσει"



ακόμη πολύ στις Η.Π.Α. αλλά είναι ήδη αρκετά δημοφιλή στην ευρωπαϊκή ήπειρο και κυρίως στη Γαλλία, μοιάζουν με τα συμβατικά, ψηφιακά τηλέφωνα, αλλά έχουν ενσωματωμένη οθόνη με τη βοήθεια της οποίας οι χρήστες μπορούν να βλέπουν το συνομιλητή τους (με την προϋπόθεση να έχει και αυτός μια παρόμοια συσκευή), καθώς και ένα μικρό πληκτρολόγιο.

ΕΙΚΟΝΟΤΗΛΕΦΩΝΟ SAMSUNG

Το εικονοτηλέφωνο της Samsung, που φέρει την επίσημη ονομασία Web Video Phone (WVP), είναι η πρώτη συσκευή στον κόσμο που ενσωματώνει πολλές δυνατότητες επικοινωνίας, κάθε είδους, γεγονός που ούτε να φανταστούμε δεν θα μπορούσαμε πριν από 10 ή 15 χρόνια.

Τοπικά τηλεφωνήματα, υπεραστικές και διεθνείς κλήσεις, αποστολή και λήψη μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail messages), πλοήγηση στο Internet και φυσικά εμφάνιση στον οθόνη της του συνομιλητή σας είναι μερικές μόνο από αυτές.

Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι το εικονοτηλέφωνο της Samsung υποστηρίζει τόσο όλες τις υπηρεσίες που βασίζονται στο πρωτόκολλο IP (το πρωτόκολλο δηλαδή στο οποίο βασίζει τη λειτουργία του το Internet), όπως τηλεφωνία μέσω Διαδικτύου (IP Telephony), ηλεκτρονικό εμπόριο (e-Commerce), Web surfing, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο κ.λπ. όσο και όλες τις γνωστές μέχρι τώρα υπηρεσίες ενός "συμβατικού" τηλεφώνου.

Αντίθετα με τα άλλα Web phones, που έχουν κάνει πρόσφατα την εμφάνισή τους, αυτό της Samsung μπορεί να "περάσει" και τις τηλεφωνικές σας κλήσεις μέσω Internet, γεγονός που έχει ως αποτέλεσμα τη μεγάλη εξοικονόμηση χρημάτων.

Ορισμένα από τα κυριότερα χαρακτηριστικά του εικονοτηλέφωνου της Samssung είναι:

- Open platform για υποστήριξη του πρωτο-

SONY DISCMAN D-ES55

Φορητό... design που ξεχωρίζει!

Τα φορητά CD players είναι πια συσκευές κοινής χρήσης. Πολύς κόσμος έχει περάσει από την εποχή του walkman στην εποχή του discman, για να χρησιμοποιήσουμε τους όρους που καθιέρωσε η Sony, η πρώτη διδάξασα του... walkman.

Πρόσφατα, από τη Sony κυκλοφόρησε ένα νέο discman με την κωδική ονομασία D-ES55, το οποίο -εκτός των άλλων- φέρνει μία νέα σχεδίαση στα ακουστικά, για καλύτερη αλλά και πιο ξεκούραστη ακρόαση... καθ' οδόν!

Τα "Street Style Stereo Headphones" αποτελούν το αποτέλεσμα μίας εντελώς νέας αντίληψης της εταιρίας για την ακρόαση μουσικής και καθιερώνουν ένα καινούριο "look" στο δρόμο! Είναι αδιάβροχα και ειδικά σχεδιασμένα για εξωτερική χρήση, ώστε εκτός από το νερό να αντέχουν στην υγρασία αλλά και τη σκόνη.

Οσο για την ίδια τη συσκευή, η νέα τεχνολογία SteadySound με τη χρήση του DSP (Digital Signal Processor) προσφέρει τώρα 20 ολόκληρα δευτερόλεπτα μνήμης, ώστε να μη διακόπτεται η ακρόαση, ακόμη κι αν παρατηρηθεί ένας μεγάλος, σε χρονική διάρκεια, κραδασμός από οποιαδήποτε αιτία, γεγονός συνηθισμένο για έναν περιπατητή.



Τέλος, ανάμεσα στα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του ES55 ξεχωρίζουν:

- Mega Bass(r) Sound System για βαθύτερο μπάσο ήχο
- Εως 14 συνεχείς ώρες αναπαραγωγή με 2 μπαταρίες "ΑΑ"
- 22 Track RMS Programming για τον επιθυμητό καθορισμό της σειράς αναπαραγωγής των κομματιών
- One Bit DAC (Digital to Analog Converter) για φυσικότερη αναπαραγωγή του ήχου
- Δυνατότητα χρήσης επαναφορτιζόμενων μπαταριών
- 2 Position Automatic Volume Limiter System (AVLS) για καθαρότερο ήχο κ.ά.

Το νέο discman της Sony διατίθεται σε δύο χρώματα, μαύρο και μπλε, και κοστίζει περίπου 230 δολάρια.



κόλλου H.323
- Video telephony
- Email (SNMP, POP3, IMAP4)
- E-mail + Internet Video Phone
- Banking + Internet Video Phone
- Video Chatting
- Χρήση ως Multimedia Terminal (Audio on Demand, Video On demand)
- Υποστήριξη HTML 3 (Frame, Table, Image Map...) και HTTP 1.1.
- Bookmark, Addressbook
- PersonalJava 1.1
- Αυτόματος τηλεφωνητής
- Caller ID
- Call Waiting
- Εξωτερικό ακουστικό (Speaker Phone)
- Τηλεφωνικός κατάλογος (Phone Book)

Η συσκευή αυτή, όμως, προσφέρει επίσης τη δυνατότητα πραγματοποίησης on-line αγορών, αφού έχει ενσωματωμένο Card reader. Το στοιχείο αυτό είναι πολύ σημαντικό, αφού μέχρι τώρα κάθε χρήστης του Internet, που ήθελε να αγοράσει οποιοδήποτε προϊόν μέσω Διαδικτύου έπρεπε να δώσει (πληκτρολογήσει) τον αριθμό της πιστωτικής κάρτας του, κάτι που εμπεριείχε αρκετούς κινδύνους. Τώρα, με τη χρήση του Card reader αλλά και την υποστήριξη των πρωτοκόλλων ασφαλείας SSL 3.0 και SET (Secure Electronic Transaction) οι κίνδυνοι μειώνονται στο ελάχιστο.

Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να πάρετε από την ηλεκτρονική διεύθυνση http://www.samsung.com/products/webvideo_phone.html



WHARFEDALE

Μέχρι σήμερα ξέραμε πως τα ηχεία ενός στερεοφωνικού ή πολυκάναλου, πια, συστήματος έχουν κάποιο όγκο, κυρίως λόγω του αρκετά μεγάλου βάθους τους. Ομως, η αντίληψη αυτή φαίνεται πως αλλάζει με την έλευση των νέων ηχείων της Wharfedale, τα οποία φέρουν την ονομασία LoudPanel και πρόκειται να αλλάξουν το τοπίο της κατασκευής και χρήσης ηχείων. Τα ηχεία Wharfedale LoudPanel παράγουν καθαρότατο ήχο οπουδήποτε στο δωμάτιο όπου βρίσκονται τοποθετημένα, αν και έχουν πάχος μόλις μερικά χιλιοστά του μέτρου, χρησιμοποιώντας κυριολεκτικά state-of-the-art τεχνολογία. Ωστόσο τα... περίεργα δεν τελειώνουν εδώ. Ισως το πιο εντυπωσιακό είναι πως η μπροστινή επιφάνειά τους μπορεί να επικαλυφθεί από το ζωγραφικό πίνακα της αρεσκείας σας, ώστε κανείς να μην αντιλαμβάνεται πως οι... πίνακες ζωγραφικής που βρίσκονται κρεμασμένοι στο σαλόνι σας παράγουν και ήχο! Η Wharfedale έφθασε στο σημείο αυτό έπειτα από 5 ολόκληρα χρόνια ερευνών και πειραματισμών και τώρα είναι σε θέση να διαθέσει το πράγματι εντυπωσιακό προϊόν της στο εμπόριο.

Power Handling (programme): 70 Watts
Nominal Impedance: 8 ohms
In-room level for 2.83v input at 1m (PPS-1 System): 87dB
Frequency Range, PPS-1 System: 30Hz - 20KHz, PPX-1 Picture Panels: 160Hz - 20KHz

Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να πάρετε από την ηλεκτρονική διεύθυνση http://www.wharfedale.co.uk/.

SONY CD-TUNER CDX-C90R

Θυμάστε τα παλιά ραδιοκασετόφωνα αυτοκινήτου, αυτά με τα δύο ποτενσιόμετρα, αριστερά και δεξιά, για τη ρύθμιση του ήχου και το συντονισμό του ραδιοφωνικού δέκτη; Μήπως πιστεύετε ότι έχουν περάσει... δεκάδες χρόνια από τότε που μέσω τέτοιων συσκευών ακούγαμε μουσική στο αυτοκίνητο; Μπορεί και να είναι έτσι, αφού στην τεχνολογία ο χρόνος κυλά με γοργό ρυθμό και κάθε ημερολογιακό έτος που περνά ισοδυναμεί με δεκαετία σε άλλους τομείς της κοινωνίας μας.



Πρόσφατα η Sony παρουσίασε τη νέα σειρά των συσκευών της για το αυτοκίνητο, η οποία περιλαμβάνει από απλά ραδιοκασετόφωνα έως ηχητικά συστήματα MiniDisc ή εφοδιασμένα με CD-Changer, για ατέλειωτες ώρες μουσικής απόλαυσης καθ' οδόν!

Ισως η καλύτερη συσκευή της σειράς αυτής ακούει στο κωδικό όνομα CDX-C90R. Δεν θα ήταν υπερβολή να ισχυριστούμε πως πρόκειται για ένα εξαιρετικά απλό και λιτό στην εμφάνιση μηχάνημα με εντυπωσιακές δυνατότητες. Επιχρυσωμένες έξοδοι προενίσχυσης, μεγάλη οθόνη με ευανάγνωστους χαρακτήρες και έλεγχος DSP είναι μερικά μόνο από τα στοιχεία που σίγουρα θα συγκινήσουν κάθε φίλο της μουσικής, και ας λένε πολλοί πως είναι μάταιο να προσπαθούμε να μεταφέρουμε "ατμόσφαιρα οικιακού Hi-Fi" στο αυτοκίνητο, γιατί... απλά κάτι τέτοιο δεν είναι εφικτό.

Τα κυριότερα χαρακτηριστικά του είναι τα ακόλουθα:
- 20 σταθμοί FM, 10 σταθμοί MW, 10 σταθμοί LW
- Λειτουργία list σε Compact Disc ή Mini Disc
- Εμφάνιση τίτλων MD
- Δυνατότητα CD text
- Δυνατότητα τοποθέτησης ακόμη και με κλίση 60 μοιρών
- Ψηφιακή έξοδος
- Flip down panel
- Προηγμένη ηλεκτρονική αντικραδασμική προστασία
- Ραδιοφωνικός δέκτης RDS με EON και αυτόματο έλεγχο εύρους ζώνης
- Μεταβλητός φωτισμός πλήκτρων

Αν εντυπωσιαστήκατε από τα παραπάνω, καλύτερα να μη σας αναφέρουμε την τιμή του, γιατί ίσως χρειαστεί να επισκεφθείτε... τον οικογενειακό σας γιατρό. Πάντως, μην αποθαρρύνεστε. Υπάρχουν τόσοι τρόποι να κερδίσετε εύκολα και γρήγορα πολλά χρήματα, έτσι δεν είναι; (Οχι;;;) Εξάλλου, δεν πρέπει ποτέ να ξεχνάτε πως η ποιότητα είναι ένα εξαιρετικό αλλά ταυτόχρονα ακριβό αγαθό!



USER POWER

ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ INTERNET

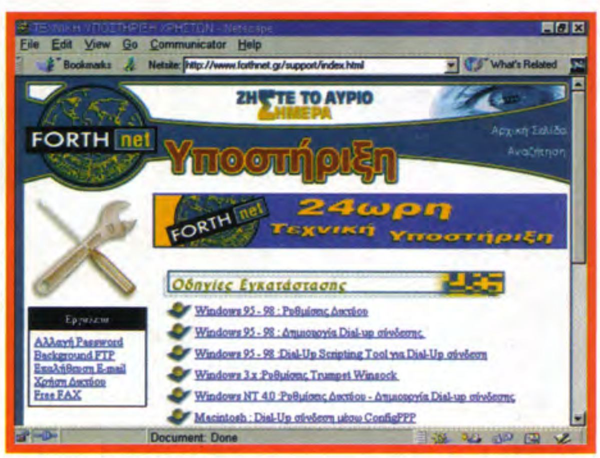
Πολλά έχουν ειπωθεί και γραφτεί κατά καιρούς για τα προβλήματα ασφάλειας στο Internet. Οσο κι αν η κατάσταση έχει σαφώς βελτιωθεί τον τελευταίο καιρό, οι επίδοξοι hackers συνεχίζουν να κάνουν αισθητή την παρουσία τους με διάφορους τρόπους. Θύμα τους έπεσε και ο συντάκτης του περιοδικού μας Γιάννης Κωστάκης, την περιπέτεια του οποίου θα διαβάσετε αυτό το μήνα από τη στήλη μας. Ας δώσουμε όμως το λόγο στον Γιάννη, για να μας εξιστορήσει τα... παθήματά του, όπως τα περιέγραψε στην επιστολή που έστειλε προς τη FORTHnet, ελπίζοντας ότι ίσως δοθεί κάποια λύση στο πρόβλημά του.

"Τελευταία όλοι λίγο ή πολύ έχουμε πέσει θύματα κάποιων 'έξυπνων' οι οποίοι την έχουν δει hackers ξαφνικά στη ζωή τους και παίζουν με backdoor προγράμματα, όπως το NetBus ή κάποιο άλλο παρόμοιο trojan. Ενα από αυτά τα θύματα ήμουν και εγώ, και έκτοτε δεν έχω βρει ησυχία. Αποφάσισα λοιπόν, μια και μου δόθηκε η ευκαιρία μέσα από αυτό το βήμα, να εκφράσω κάποιες απόψεις, να το κάνω μήπως και επιτέλους ησυχάσω από αυτό το νέο, μόνιμο βραχνά που απέκτησα χωρίς τη θέλησή μου.

Ολα άρχισαν κάπως έτσι: Πρόσφατα σκέφτηκα ότι θα πρέπει να αποκτήσω τα μόνιμα δικαιώματα χρήσης (κοινώς να γίνω registered user) σε ένα shareware πρόγραμμα το οποίο χρησιμοποιώ πολύ. Αυτό λοιπόν, κατόπιν σκέψεως και συνεννόησης μέσω e-mail με τον author του προγράμματος, μπήκε σε εφαρμογή στις 21/02/1999. Δυστυχώς εκτός από εμένα τον υπολογιστή μου χρησιμοποιεί και ο μικρότερος αδερφός μου, ο οποίος δουλεύει σε πολύ γνωστή αλυσίδα καταστημάτων Πληροφορικής. Αγνωστο σε μένα πώς (μπορεί να το είχε κατεβάσει και ο αδερφός μου χωρίς να το ξέρει), κάποιος μας 'πότισε' με ένα BO trojan εκείνες τις ημέρες. Ετσι, εγώ, αμέριμνος και χωρίς να ξέρω τίποτα, μπαίνω στο secure site για την on-line registration διαδικασία και είμαι έτοιμος να δώσω τον αριθμό της βίζας μου για να προχωρήσω. Πήρα λοιπόν περιχαρής μετά από λίγο τον code μέσω e-mail, τον δοκιμάζω, και, αφού διαπίστωσα ότι τα ενοχλητικά shareware reminders εξαφανίστηκαν και στο about δείχνει το όνομά μου ως νόμιμου χρήστη (όλα αυτά γύρω στις 3 μετά τα μεσάνυχτα), κλείνω τον υπολογιστή μου, για να βρεθώ την επόμενη ημέρα με μια πολύ δυσάρεστη έκπληξη: ***Το splash screen των Windows (το γνωστό logo.sys) είχε αντικατασταθεί από κάποιον Zodiac, που μου θύμιζε να παρατήσω τον υπολογιστή για να βρω καμιά γκόμενα, όπως έγραφε και το πολύ 'αστείο' μηνυματάκι του.***

Οπως καταλαβαίνετε, ο 'υποψιασμένος' hacker είχε μπει στον υπολογιστή μου και είχε αρχίσει να 'οργώνει' την ώρα που εγώ προφανώς ήμουν on-line εκτελώντας τις διαδικασίες νομιμοποίησης χρήσης του προγράμματος που ήθελα. Μετά το σχετικό πανικό και το σύγκρυο που με έπιασε, προσπάθησα να βρω τη λύση, ώστε να δω ακριβώς τι έχει γίνει. Αλλά πού να βρεις άνθρωπο Καθαρή Δευτέρα να σε βοηθήσει; Ως καλός κάτοχος κάρτας, αμέσως πήρα τηλέφωνο για να την μπλοκάρω, ώστε να μη δω μαζί με το λογαριασμό μου τίποτα άλλες 'αγορές' που δεν θα θυμόμουν πώς τις είχα κάνει, και προσπάθησα να τελειώσω τη δουλειά μου ήρεμος και να χαρώ κάπως τα κούλουμα.

Το απόγευμα χρειάστηκε να μπω λίγο Net για να δω κάποιες πληροφορίες που ήθελα. Με έκπληξη διαπιστώνω ότι ο υπολογιστής μου αρνείται να υπακούσει και η FORTHnet (ο ISP μου) με πληροφορεί ότι δεν μπορώ να συνδεθώ, γιατί δεν δίνω το σωστό password. Μα καλά, είναι δυνατόν; Πέφτει σχετικό τηλέφωνο στο τεχνικό τμήμα, για να μάθω λίγο αργότερα ότι κάποιος (που δεν ήμουν εγώ αλλά ούτε και ο αδερφός μου) είχε μπει από το account μου και είχε αλλάξει ακόμα και τον κωδικό πρόσβασης!!! Ε, αν είναι δυνατόν, πού φτάσαμε!!!



Ευτυχώς, αργότερα κάποιος συνάδελφος που βρήκα (αν δεν ήταν αυτός, ακόμα θα τραβιόμουν) με βοήθησε δίνοντάς μου μερικά προγράμματα που θα έβγαζαν το ενοχλητικό παράσιτο καθώς και προστατευτικά utilities.

Ο εφιάλτης είχε μόλις αρχίσει. Αφού μου άλλαξαν τον κωδικό από τη FORTHnet, ώστε να μπορώ να ξαναμπώ Net, εγκατέστησα ένα από τα προστατευτικά αυτά utilities, που, όπως όλοι με διαβεβαίωναν, θα

με καλύψει 100%. Μάλιστα είχα ακούσει ότι και άλλοι με παρόμοιο πρόβλημα δεν είχαν ξανά ενοχλήσεις. Στέλνω και ένα e-mail στο τεχνικό τμήμα με το σχετικό log file που έδειχνε την ip του εισβολέα, για να πράξει ο ISP μου τα δέοντα (προκειμένου να με καλύψει στο ακέραιο, όπως αρμόζει σε μια μεγάλη εταιρία του χώρου και σε έναν από τους καλύτερους ISPs, κατά τη γνώμη μου, αυτή τη στιγμή). Παρεμπιπτόντως, η ip του 'φίλου' μου έδειχνε ότι είναι χρήστης FORTHnet Θεσσαλονίκης.

Την επόμενη εργάσιμη λαμβάνω 3 e-mails που με διαβεβαίωναν για τις υποψίες μου ότι κάποιος από τη Θεσσαλονίκη είχε κάνει χρήση του account μου. Εκτός αυτού με ειδοποιεί και η τράπεζα ότι κάποιος πήγε να κάνει αγορές, οι οποίες δεν έγιναν, διότι ήταν μπλοκαρισμένη η κάρτα. Αργότερα την ίδια μέρα λαμβάνω και ένα e-mail από τον κ. Καμπριάνη του τεχνικού τμήματος ως απάντηση του πρώτου που είχα στείλει με την ip του hacker. Με καθησύχαζε λοιπόν ότι βρέθηκε ο χρήστης που προσπαθούσε να μπει NetBus (βασικά ήταν BO, αλλά δεν έχει σημασία) και ότι θα του γίνουν οι απαραίτητες συστάσεις. Ε, λοιπόν, επειδή ήμουν σίγουρος ότι το σκηνικό δεν είχε τελειώσει, τον ρώτησα αν θα ήταν εύκολο να πάρω τα στοιχεία του χρήστη και του στέλνω ένα δεύτερο log file που έδειχνε νέα εισβολή, με άλλο ip αυτή τη φορά. Λαμβάνω την απάντηση που με ενημέρωνε ότι δεν μπορούν να μου δώσουν τα στοιχεία του χρήστη σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθετική διάταξη (κάτι το οποίο σέβομαι και ασπάζομαι, άλλωστε δεν θα του έκανα τίποτα) και ότι η δεύτερη εισβολή έγινε από κάποιον άλλον χρήστη.

Βασικά δεν είμαι και ο πλέον ειδικός σε θέματα ip κ.λπ., αλλά ξέρω ότι με dynamic ppp σύνδεση κάθε φορά έχουμε διαφορετικό ip. Αλλωστε όλες οι ενοχλήσεις προέρχονταν από Θεσσαλονίκη, και μάλιστα από FORTHnet. Δεν μπορεί όλοι οι χρήστες FORTHnet στη Θεσσαλονίκη να με έχουν βάλει στο μάτι. Απαντώ λέγοντας αυτά και ρωτώντας (ως μη ειδικός) αν κάποιες συμβουλές που μου δόθηκαν είναι σωστές και αν υπάρχει λύση. ***Ο τεχνικός της FORTHnet μου απαντά πως δεν ασχολείται με Windows μηχανήματα και ότι δεν ξέρει επ' αυτού, καθώς και ότι στο Net θα βρω όλες τις πληροφορίες που χρειάζομαι.*** *Μάλιστα επέμενε ότι ο χρήστης που με ενόχλησε ήταν άλλος και ότι μπορεί να υπάρχουν κάποιοι που να θεωρούν το μηχάνημά μου 'σπασμένο' ή να κάνουν portscan μέχρι κάποιο να απαντήσει.*

Εγώ όμως δεν πήρα αυτό που ήθελα, δηλαδή μια οριστική λύση στο ενοχλητικό αυτό πρόβλημα. Μέχρι τώρα το προστατευτικό utility με έχει καλύψει. Εκτοτε όμως και επί μονίμου βάσεως, κάθε φορά που θα μπω Net έχω ενοχλήσεις από τον 'υποψιασμένο' hacker, που μάλλον δεν έχει με τι άλλο να ασχοληθεί, όπως όλα δείχνουν. Ολες τις φορές το ip του δείχνει καθαρά FORTHnet Θεσσαλονίκης. Μάλιστα χθες, Κυριακή 28/02/1999, ο αδερφός μου δεν είχε απλώς μία αλλά τρεις ενοχλήσεις κάποιες συγκεκριμένες ώρες. Και όταν δει ότι δεν πέτυχε αυτό που πάει να κάνει, επιμένει ξανά και ξανά.

Τι θα γίνει επιτέλους με αυτό το θέμα; Δεν έχει βρεθεί ακόμα κάποιος να μου πει με σιγουριά αν είναι διαφορετικοί χρήστες αυτοί που με ενοχλούν (λίγο απίθανο για μένα, μια και δεν πιστεύω ότι όλοι οι χρήστες από Θεσσαλονίκη έχουν τη δική μου έννοια); Είναι τελικά ένας; Και τι μπορεί να γίνει επιτέλους για να σταματήσει; ***Δεν μπορώ κάθε φορά που θα μπω Net για οποιονδήποτε λόγο να έχω και τον 'υποψιασμένο' hacker πάνω από το κεφάλι μου να μου σπάει τα νεύρα, επειδή εγώ, για τους χ ή ψ λόγους που έχει, του κάθομαι στο στομάχι.*** *(Πραγματικά θα ήθελα να μάθω τι του έχω κάνει και με ενοχλεί τόσο πολύ.) Παρακαλώ μετά από αυτή τη γραπτή καταγγελία να ληφθούν τα απαραίτητα μέτρα ώστε να πάψω να ενοχλούμαι. Επίσης ο 'φίλος' μου, αν έχει κάποιο πρόβλημα, ας προσπαθήσει να το λύσει με κάποιον άλλο τρόπο, εξάλλου δεν του φταίω εγώ αν 'την έχει δει' ο hacker των πέντε ηπείρων και των εφτά θαλασσών και ξεσπάει επάνω μου. Στη διάθεσή σας υπάρχουν όλα τα e-mails που αντάλλαξα με το τεχνικό τμήμα της FORTHnet καθώς και τα σχετικά logs που δείχνουν ώρες σύνδεσης, ip και host του εν λόγω 'υποψιασμένου'.*

> **"Όπως καταλαβαίνετε, ο 'υποψιασμένος' hacker είχε μπει στον υπολογιστή μου και είχε αρχίσει να 'οργώνει' την ώρα που εγώ προφανώς ήμουν on-line εκτελώντας τις διαδικασίες νομιμοποίησης χρήσης του προγράμματος που ήθελα."**

Γιάννης Κωστάκης
Συντάκτης 'PC Master'"

Υστερα από αυτά, στείλαμε στη FORTHnet fax όπου αναφέραμε τα ακόλουθα:

"Κύριε διευθυντά,

Τις τελευταίες ημέρες ο συντάκτης του περιοδικού μας Γιάννης Κωστάκης παρενοχλείται συστηματικά κατά τη διάρκεια της σύνδεσής του στο Internet μέσω του Provider σας από άλλον ή άλλους χρήστες της FORTHnet, που, όπως θα διαβάσετε στη συνέχεια, έχουν υποκλέψει ακόμα και τον αριθμό της πιστωτικής κάρτας του! ***Κατόπιν επικοινωνίας με τον τεχνικό της εταιρίας σας κ. Καμπριάνη, οι χρήστες αυτοί εντοπίστηκαν και δόθηκε η υπόσχεση πως θα 'γίνουν οι απαραίτητες συστάσεις'.*** *Επειδή, ωστόσο, οι οχλήσεις προς το συντάκτη μας συνεχίζονται, θα θέλαμε να σας θέσουμε τα ακόλουθα ερωτήματα:*

1. Ποια ήταν τα μέτρα που έλαβε η FORTHnet μετά τον εντοπισμό των χρηστών αυτών, με δεδομένα τα σοβαρότατα αδικήματα στα οποία υπέπεσαν;

2. Μπορεί η FORTHnet να βοηθήσει πελάτες της που χρησιμοποιούν ως λειτουργικό σύστημα τα Windows 95/98 και αντιμετωπίζουν προβλήματα ασφαλούς σύνδεσης στο Internet; Αν ναι, σε τι ακριβώς συνίσταται η βοήθεια αυτή;"

Συνημμένα στο fax αυτό υπήρχαν τόσο η επιστολή του συντάκτη μας όσο και τα e-mails που αντηλλάγησαν με τον κ. Καμπριάνη, καθώς και τα σχετικά log files. Δυστυχώς, αν και λάβαμε τηλεφωνικώς διαβεβαίωση από τη FORTHnet πως θα μας σταλεί αναλυτική απάντηση, η οποία μάλιστα θα περιλαμβάνει και γενικότερες σκέψεις-απαντήσεις για τα προβλήματα ασφάλειας στο Internet, κάτι τέτοιο δεν συνέβη ποτέ, παρ' ότι πέρασε ενάμισης μήνας από την κοινοποίηση των ανωτέρω. Εμείς πάντως συνεχίζουμε να αναμένουμε κάποια απάντηση από όποιον ενδιαφέρεται να τη δώσει, καθώς σίγουρα το θέμα είναι σημαντικό, ενώ πιστεύουμε πως απασχολεί όλους τους αναγνώστες μας που έχουν πρόσβαση στο Internet και σίγουρα επιθυμούν η πρόσβαση αυτή να είναι απρόσκοπτη και χωρίς ανεπιθύμητες... παρεμβάσεις τρίτων!

THE NEVER ENDING STORY

Η υπόθεση του "κλέψαντος" καλά κρατεί και οι "διαξιφισμοί" συνεχίζονται ακάθεκτοι.

Στη συνέχεια της γνωστής σειράς "ο κλέψας, του κλέψαντος, τω κλέψαντι, τον κλέψαντα, ω γλυκύ μου έαρ" προστίθεται μια νέα επιστολή (e-mail) αναγνώστη την οποία σπεύδω να δημοσιεύσω. Το e-mail ήταν γραμμένο σε αγγλικά και greeklish ταυτόχρονα, οπότε αυτό που τελικά δημοσιεύεται είναι μια κατά προσέγγιση μετάφραση.

"Dear Master,
Αποφάσισα να σου γράψω αυτό το γράμμα αφού διάβασα την επιστολή του Wintermute στο τελευταίο τεύχος του 'PC Master'. Πρώτα απ' όλα δεν συμφωνώ με την άποψή σου επάνω στο θέμα αυτό, master. Ο Wintermute μπορεί να μιλάει 'σταράτα', αλλά αυτό δεν δικαιολογεί τις πράξεις του. Αν διαβάσεις παλιότερες επιστολές στην αλληλογραφία του 'PC Master' θα δεις ότι ο Wintermute προσπαθεί να προωθήσει την πειρατεία. Και όχι μόνον αυτό, αλλά κοροϊδεύει και τους άλλους που αγοράζουν original παιχνίδια. Τώρα αυτό αν θεωρείται μαγκιά, εγώ τι να πω, καθένας έχει τις απόψεις του.
Victim

ΥΓ.: Παρεμπιπτόντως, Wintermute, και άλλοι διαβάζουν William Gibson... (πιστεύω να πήρες το Wintermute από το βιβλίο 'Νευρομάντης' και όχι από το '7th Guest')"

Καταπώς φαίνεται, ο Victim με έχει παρεξηγήσει. Το ότι τα λέει "σταράτα" πράγματι δεν δικαιολογεί τις πράξεις του Wintermute - γι' αυτό και ουδέποτε προσπάθησα να τον δικαιολογήσω. Απλώς, ο άνθρωπος λέει ευθαρσώς ότι είναι... κλέψας, χωρίς να φέρνει χαζές δικαιολογίες για αυτό που κάνει. Ακόμα και το δικαστήριο σε κρίνει ευνοϊκότερα όταν ομολογείς την αμαρτία σου, πόσο μάλλον εγώ που ουδεμία σχέση έχω με δικηγόρους. Ποιος το είχε πει να δεις, όλο μου διαφεύγει το όνομά του: "Διαφωνώ με αυτά που λες, αλλά θα υπερασπιστώ μέχρι θανάτου το δικαίωμά σου να τα λες". Ο Wintermute έχει το αναφαίρετο δικαίωμα να λέει αυτό που πιστεύει - όπως όλοι μας άλλωστε. Τώρα, αν θες να ακολουθήσεις το παράδειγμά του και να ενταχθείς κι εσύ στην οικογένεια των "κλεψάντων", αυτό είναι μια άλλη ιστορία.
Παρεμπιπτόντως, χάρη στον Victim ανακάλυψα ότι ο Wintermute είναι πράγματι συχνός επισκέπτης των σελίδων της αλληλογραφίας. Δεν θα συμφωνήσω ότι προσπαθεί να προωθήσει την πειρατεία, τη γνώμη του λέει το παιδί, αλλά θα συμφωνήσω ότι η στάση του είναι κάπως "εριστική", θα έλεγα, για όσους προτιμούν τα original παιχνίδια.

ΠΩΣ ΕΠΕΣΕ ΤΟ STEALTH;

Οχι, δεν "έριξαν" οι Σέρβοι το Stealth της US Air Force. Μόνο του έπεσε και να γιατί...



GM vs MICROSOFT

Δεν ξέρω αν πηγή του κειμένου που ακολουθεί είναι πράγματι η General Motors, ξέρω όμως ότι έχει πολλή πλάκα. Διαβάστε το, αξίζει τον κόπο.

Το κειμενάκι που παραθέτω εδώ μου ήρθε προσφάτως με e-mail και με έκανε να δακρύσω από τα γέλια, γι' αυτό άλλωστε και το μοιράζομαι μαζί σας. Το e-mail ήρθε σε αγγλική γλώσσα και μεταφράστηκε ελεύθερα από την αφεντιά μου. Ο αποστολέας του δηλώνει ότι το κείμενο προέρχεται από δελτίο Τύπου της General Motors (GM), αλλά αυτό είναι κάτι που δεν κατάφερα να επιβεβαιώσω. Το δηλώνω εξαρχής για να μην παρεξηγηθώ. Διαβάστε το, λοιπόν, αλλά φροντίστε να είστε καθιστοί - μην έχουμε και δράματα...

"Στην τελευταία COMDEX (σ.σ.: η μεγαλύτερη έκθεση υπολογιστών των ΗΠΑ) ο Bill Gates συνέκρινε συνεχώς την αυτοκινητοβιομηχανία και τη βιομηχανία των υπολογιστών λέγοντας: Άν η GM ακολουθούσε έναν ρυθμό ανάπτυξης της

τεχνολογίας παρόμοιο με αυτόν της βιομηχανίας των υπολογιστών, θα οδηγούσαμε σήμερα αυτοκίνητα που θα κόστιζαν μόλις 25 δολάρια (σ.σ.: περίπου 7.500 δρχ.), τα οποία θα κατανάλωναν 1 γαλόνι βενζίνης (περίπου τέσσερα λίτρα) για κάθε 1.000 μίλια (1.600 χιλιόμετρα).'

Ως απάντηση στα σχόλια του Bill Gates, η General Motors εξέδωσε ένα δελτίο Τύπου δηλώνοντας ότι:

Άν η GM είχε ακολουθήσει έναν ρυθμό ανάπτυξης τεχνολογίας παρόμοιο με αυτόν της Microsoft, τότε θα οδηγούσαμε αυτοκίνητα με τα παρακάτω χαρακτηριστικά:

1. Δύο φορές την ημέρα το αυτοκίνητο θα 'κολλούσε' χωρίς κανέναν προφανή λόγο.

2. Κάθε φορά που το συνεργείο του Δήμου θα ξανάβαφε τις διαχωριστικές γραμμές των λωρίδων στους δρόμους, θα έπρεπε να αγοράσουμε καινούριο αυτοκίνητο.

3. Μερικές φορές η μηχανή του αυτοκινήτου θα έσβηνε στον αυτοκινητόδρομο χωρίς λόγο. Θα έπρεπε να αποδεχθούμε αδιαμαρτύρητα το γεγονός, να επανεκκινήσουμε τη μηχανή και να συνεχίσουμε το δρόμο μας.

4. Σε ορισμένες περιπτώσεις, κάποιος συνηθισμένος χειρισμός του οδηγού, όπως η στροφή δεξιά, θα είχε ως αποτέλεσμα να σβήσει η μηχανή του αυτοκινήτου, την οποία και δεν θα μπορούσε να θέσει ξανά σε λειτουργία, εκτός αν επανεγκαθιστούσε ολόκληρη τη μηχανή.

5. Μόνον ένας άνθρωπος θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει το αυτοκίνητο κάθε φορά, εκτός αν είχαμε προμηθευτεί το μοντέλο 'CarNT'. Αλλά ακόμα και τότε θα έπρεπε να αγοράσουμε επιπλέον καθίσματα.

6. Μια εταιρία ονόματι 'Macintosh' θα δημιουργούσε ένα αμάξι που θα αντλούσε ενέργεια από τον Ηλιο, θα ήταν αξιόπιστο, πέντε φορές πιο γρήγορο και δύο φορές πιο εύκολο στην οδήγηση, αλλά θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί μόνον στο 5% των δρόμων του οδικού δικτύου.

7. Τα ενδεικτικά λαμπάκια της πίεσης του λαδιού, της θερμοκρασίας του νερού και της μίζας θα είχαν αντικατασταθεί από ένα και μόνον προειδοποιητικό λαμπάκι 'γενικής δυσλειτουργίας του αυτοκινήτου'.

8. Τα νέα καθίσματα θα απαιτούσαν από όλους τους επιβάτες να έχουν το ίδιο μέγεθος (εχμ) πισινού.

9. Το σύστημα του αερόσακου ασφαλείας θα ρωτούσε τον επιβάτη: Άre you sure?' προτού ενεργοποιηθεί.

10. Μερικές φορές και χωρίς κανέναν λόγο το αυτοκίνητο δεν θα επέτρεπε στον οδηγό να επιβιβαστεί, εκτός κι αν αυτός σήκωνε το χερούλι της πόρτας, γύρναγε το κλειδί και έπιανε την κεραία του ραδιοφώνου την ίδια στιγμή.

11. Η GM θα απαιτούσε από όλους τους αγοραστές της να προμηθευτούν και μια ειδική έκδοση των οδικών χαρτών Rand McNally (εταιρία η οποία ανήκει στην GM), ακόμα και αν δεν τη χρειάζονταν ή δεν επρόκειτο να τη χρησιμοποιήσουν ποτέ. Αν κάποιος προσπαθούσε να αφαιρέσει αυτή την ειδική έκδοση από το αυτοκίνητό του, η απόδοση της μηχανής θα έπεφτε στο 50% της ισχύος. Επιπλέον, η GM θα ήταν το επίκεντρο έρευνας του Υπουργείου Δικαιοσύνης.

12. Κάθε φορά που η GM θα παρουσίαζε καινούριο μοντέλο αυτοκινήτου, οι αγοραστές θα έπρεπε να μάθουν να οδηγούν από την αρχή, καθώς κανένα όργανο δεν θα λειτουργούσε με τον ίδιο τρόπο όπως στο παλιότερο μοντέλο.

13. Θα έπρεπε να πατήσεις το κουμπί 'Start' (Εναρξη) για να σβήσεις τη μηχανή." PC

ΓΙΑ ΕΝΑ ΚΙΛΟ ΛΑΔΙ...

Πώς λέμε "για μια χούφτα δολάρια"; Ε, κάπως έτσι.

Εσείς πόσο θα πληρώνατε για ένα κιλό λάδι, ε; Μα φυσικά, ένα κιλό λάδι και όχι παραπάνω. Ας πούμε, 1.200 δραχμές. Τι πειράζει δηλαδή αν παλιότερα πληρώναμε 1.200 δραχμές για όλο το λάδι της σαιζόν; Και τι πειράζει που κάποιοι άλλοι σε κάποια άλλη χώρα παίρνουν όσο λάδι θέλουν τζάμπα; Μήπως εμείς διαλέξαμε να πληρώνουμε 3.600 δραχμές το ένα κιλό λάδι τα τελευταία δύο χρόνια; Οχι. Εμείς διαλέξαμε να πληρώνουμε τρία λεπτά συνομιλίας στο τηλέφωνο ενώ μιλήσαμε τριάντα δευτερόλεπτα; Οχι. Εμείς διαλέξαμε να έχουμε χρονοχρέωση στις αστικές συνομιλίες; Οχι. Εμείς διαλέξαμε να είμαστε η τρίτη πιο ακριβή χώρα στον κόσμο στη χρήση του Internet (έρευνα πριν από το ΕΠΑΚ); Οχι.

Εντάξει, λοιπόν, ω Οργανισμέ Τηλεπικοινωνιών της Ελλάδας, ας γίνει το θέλημά σου. Είναι σίγουρο ότι με την κίνηση αυτή θα ανακουφίσεις λιγάκι τον δύσμοιρο πολίτη, ο οποίος είδε το λογαριασμό του τηλεφώνου να υπερτριπλασιάζεται τα τελευταία δύο - τρία χρόνια, όταν αντικαταστάθηκαν τα αναλογικά κέντρα με ψηφιακά. Ομως, καλό θα ήταν να κρατούσες λίγο χαμηλούς τους τόνους. Αν θέλεις να υποδεχθούμε το νέο μέτρο "μετά βαΐων και κλάδων", παραδέξου στη διαφήμισή σου το λάθος σου. Παραδέξου ότι ήταν σφάλμα η χρέωση των τριών λεπτών, σφάλμα το οποίο δεν θα είχε γίνει αν υπήρχαν κι άλλοι στο "παιχνίδι" της τηλεπικοινωνίας. Μην προσπαθείς να δώσεις την εντύπωση ότι μας κάνεις και χάρη. Αναρωτιέμαι: Μήπως δεν θέλεις να σε συμπαθούν οι Ελληνες; Οπως και να το κάνουμε, είσαι ελληνικός οργανισμός, από πάνω μέχρι κάτω. Θέλω να σε συμπαθήσω, πραγματικά, αλλά δεν με αφήνεις. Δεν θέλω να δώσω τα λεφτά μου στο Γερμανό, το Γάλλο, τον Αγγλο ή οποιονδήποτε άλλο έρθει του χρόνου να μου προσφέρει τηλεπικοινωνιακές υπηρεσίες. Θέλω να μείνω σταθερός σε σένα, τον Ελληνα. Δεν με αφήνεις, όμως. Γιατί; Γιατί δεν πιστεύεις ότι είμαι συνειδητοποιημένος, ενημερωμένος και με ανεκτό IQ; Γιατί; Εντέλει, γιατί θα πρέπει εγώ να πάρω τηλέφωνο τον τεχνικό σου στις 7:30 η ώρα το πρωί για να του θυμίσω ότι θα πρέπει να περάσει σήμερα να μου εγκαταστήσει τη γραμμή ISDN; Δεν έχεις πια υπηρεσία αφύπνισης ή είναι πολύ ακριβή ακόμα και για τους υπαλλήλους σου;

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

ΠΟΥ ΠΑΕΙ ΤΟ INTERNET;

Μερικές σκέψεις για το παρόν και το μέλλον του Διαδικτύου



Μπορεί να μετράει πολλές δεκαετίες ζωής, όμως μόνο τα τελευταία χρόνια το Internet έγινε ευρέως γνωστό. Κάποιοι υποστηρίζουν ότι η βιομηχανική κοινωνία δίνει σιγά σιγά τη θέση της στην "κοινωνία της πληροφορίας". Αφήνουμε τους ειδικούς να το διαπιστώσουν. Εμείς προσπαθήσαμε να δούμε τι συμβαίνει στο Δίκτυο σήμερα και τι εναλλακτικές δυνατότητες μπορεί αυτό να προσφέρει σε όσους δεν ικανοποιούνται από τα πρότυπα που προβάλλονται.

Ευρισκόμενοι λίγους μόνο μήνες πριν από την ανατολή του 20ού αιώνα, μπορούμε με βεβαιότητα να προβλέψουμε την κυρίαρχη θέση που θα έχει το Internet στη νέα εποχή. Το Παγκόσμιο Διαδίκτυο δεν είναι πλέον το γκέτο των computer-freaks, καθώς οι γνώσεις που απαιτούνται για τη χρήση των δυνατοτήτων του είναι ελάχιστες. Από τα μέσα του 1995 και ύστερα η φιλικότητα των υπολογιστών (με το εξελιγμένο γραφικό περιβάλλον των Windows 95 και τώρα 98) έχει εισαγάγει στο χώρο της Πληροφορικής εκατομμύρια ανθρώπους από όλο τον αναπτυγμένο κόσμο, οι οποίοι παλαιότερα καμία σχέση δεν θα ήθελαν να έχουν με το πασίγνωστο prompt του DOS. Το ίδιο συμβαίνει και στο Internet. Η αυξανόμενη φιλικότητά του, οι συνεχείς βελτιώσεις των ταχυτήτων και οι διευρυνόμενες δυνατότητες ανταλλαγής δεδομένων το καθιστούν πρώτο στις απαιτήσεις όσων αποφασίζουν να ασχοληθούν με τους υπολογιστές. Η αύξηση των χρηστών του Δικτύου και των domains που υπάρχουν γίνεται πλέον με ρυθμούς γεωμετρικής προόδου. Η κατάσταση αυτή έχει κεντρίσει το ενδιαφέρον των μεγάλων εταιριών (όχι μόνο της Πληροφορικής), αφού η δυνητική ηλεκτρονική αγορά προϊόντων είναι πράγματι χωρίς σύνορα.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Η έννοια που κυριαρχεί στις μέρες μας στο χώρο του Internet δεν είναι άλλη από το "ηλεκτρονικό εμπόριο" (e-commerce). Ο όρος αυτός βρίσκεται διάσπαρτος σε κάθε μεγάλη search engine και σε κάθε κομβικό site, όπως το Netcenter, το MSN και πολλά άλλα. Αν στην αρχή το Internet προωθούσε ερευνητικούς και εκπαιδευτικούς σκοπούς (μαζί με τους στρατιωτικούς) και έπειτα άρχισε να γίνεται μια μεγάλη κοινότητα όπου ο καθένας μπορούσε να έχει λόγο, σήμερα οι εξελίξεις δείχνουν ότι εκείνο που ενδιαφέρει τις μεγάλες εταιρίες είναι να καλλιεργήσουν την ιδεολογία της κατανάλωσης ακόμη περισσότερο και να δημιουργήσουν, επιτέλους, τον άνθρωπο-καταναλωτή. Στόχος, φυσικά, η μεγιστοποίηση των κερδών τους.

Δυστυχώς για εκείνες το Internet έχει ακολουθήσει τέτοια τροπή και η δομή του είναι τέτοια που δεν είναι δυνατό να ελεγχθεί. Αυτό είναι ένα σημαντικό πρόβλημα. Το μόνο που μπορούν να κάνουν είναι να εισάγουν όλο και περισσότερα εμπόδια στο χρήστη όταν ψάχνει να βρει κάτι διαφορετικό από εκείνο που "οφείλει" να βρει. Η τακτική αυτή μπορεί να φαντάζει αναποτελεσματική, προκειμένου για έμπειρους χρήστες, είναι όμως ιδανική όταν πρόκειται για χρήστες που δεν διαθέτουν ανάλογη πείρα σχετικά με το Internet και τους υπολογιστές γενικά. Οι χρήστες αυτοί τείνουν να γίνουν η πλειονότητα, καθώς η φιλικότητα των υπολογιστών έχει δώσει στον καθένα τη δυνατότητα να ασχοληθεί μαζί τους και να εκμεταλλευτεί τις δυνατότητές τους. Λόγω της σχεδόν τυπικής σχέσης που έχουν με τον υπολογιστή, είναι εύκολα "θύματα" για τις έξυπνες στρατηγικές των εταιριών. Οι περισσότεροι έχουν ως home page την AltaVista, το Yahoo!, το Netcenter κ.ά. Τίποτα μεμπτό μέχρι εδώ. Και εγώ την AltaVista έχω για να ξεκινήσω την περιήγησή μου. Τα sites αυτά, όμως, παρέχουν μια πληθώρα επιλογών για την επόμενη κίνηση στο Δίκτυο. Αν θέλεις να ενημερωθείς για το τι συμβαίνει στον κόσμο, μπορείς αμέσως να δεις τι λέει το Yahoo! ή το ABC-News που έχει η AltaVista, χωρίς να χρειαστεί να χάσεις αρκετό χρόνο ψάχνοντας ένα news site. Ετσι, θα πάρεις την κυρίαρχη εκδοχή για τα γεγονότα. Κι όχι μόνο αυτό: Θα πάρεις μόνο τα γεγονότα που αυτά τα ειδησεογραφικά δίκτυα θεωρούν

σημαντικά. Από την άλλη, αν θέλεις να βρεις εναλλακτικές πηγές ενημέρωσης και να πάρεις πληροφορίες για γεγονότα που αποσιωπούνται από τα Μ.Μ.Ε., αλλά δεν ξέρεις πώς και πού να ψάξεις, τότε το πιθανότερο είναι να καταλήξεις στο... CNN.

Τα παραπάνω δεν αποτελούν μομφή εναντίον των νέων χρηστών των υπολογιστών. Σε καμία περίπτωση δεν θέλω να θεωρηθεί ότι έχω μια "ελιτιστική" άποψη, όπως κάποιοι που ισχυρίζονται ότι η Πληροφορική είναι μόνο για τους γνωρίζοντες. Απλώς, ήθελα να σημειώσω τι συμβαίνει αυτή τη στιγμή στα μεγάλα sites του κόσμου, τα οποία προσελκύουν και το μεγαλύτερο ενδιαφέρον.



ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΔΙΑ

Χωρίς αμφιβολία, οι νέες γενιές θα μεγαλώνουν έχοντας μια εικονική και ηλεκτρονική οπτική του κόσμου που θα τις περιβάλλει. Το γεγονός αυτό μπορεί να αποβεί ευεργετικό αλλά ταυτόχρονα και καταστροφικό για το μέλλον. Ενας άνθρωπος που αποκομίζει όλη την κοινωνική (και ιστορική) εμπειρία του από την οθόνη ενός υπολογιστή είναι ένας άνθρωπος μόνος. Ενας τέτοιος τύπος ανθρώπου είναι αγαπημένος για την εξουσία και ιδανικός για την καταναλωτική κοινωνία. Δεν θα μιλάει πολύ, θα σκέφτεται ελάχιστα και θα καταναλώνει πολύ περισσότερο. Η τέλεια εικόνα για το μέλλον!

Το Internet μπορεί να είναι το εργαλείο αυτής της κοινωνίας. Αντιθέτως, ένας άνθρωπος που διαθέτει "πραγματική" κοινωνική εμπειρία και έρχεται σε επικοινωνία με άλλους ανθρώπους έχει την απαραίτητη γνώση και πείρα για να χρησιμοποιήσει το Δίκτυο προς το σκοπό της αύξησης αυτής της επικοινωνίας και της προσπάθειας κατάκτησης της γνώσης. Ενας τέτοιος τύπος είναι μάλλον ανεπιθύμητος. Είναι γεγονός ότι μέσω Διαδικτύου θα μπορούσαμε να βρούμε σημεία επαφής και συμφωνίας με ανθρώπους από όλον τον κόσμο, να μοιραστούμε σκέψεις και συναισθήματα και ακόμη να συντονίσουμε τη δράση μας. Θα μπορούσαμε να ενημερωθούμε για τις εξελίξεις σε άλλα σημεία του πλανήτη, να μάθουμε για πολέμους και γεγονότα που τα συμβατικά Μ.Μ.Ε. ποτέ δεν θα μας έδειχναν. Μα τότε θα ήμαστε μια μεγάλη απειλή. Προσφάτως, έγινε μια σημαντική διαμαρτυρία μέσω e-mail για τα ανθρώπινα δικαιώματα στην Κίνα (και μια νέα γίνεται αυτόν τον καιρό, όπως μπορείτε να διαβάσετε στα PC ΝΕΑ). Μπορεί μια τέτοια ενέργεια να μην έχει άμεσα αποτελέσματα, όμως υπό κάποιες συνθήκες οι ίδιοι άνθρωποι θα μπορούσαν να συνεχίσουν τη δράση τους, ακόμη και να βγουν και στους δρόμους για να φωνάξουν για το δίκιο τους. Τέτοιου είδους ενέργειες όμως δεν είναι αρεστές στην εξουσία.

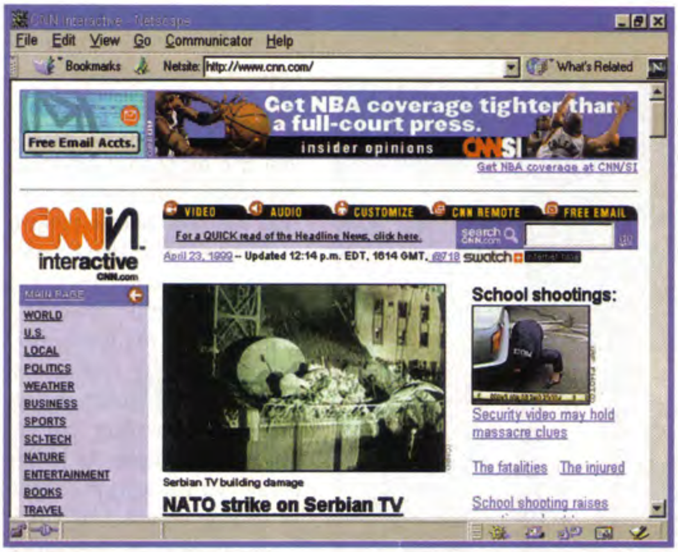
Η αύξηση των χρηστών του Δικτύου και των domains που υπάρχουν γίνεται πλέον με ρυθμούς γεωμετρικής προόδου. Η κατάσταση αυτή έχει κεντρίσει το ενδιαφέρον των μεγάλων εταιριών (όχι μόνο της Πληροφορικής), αφού η δυνητική ηλεκτρονική αγορά προϊόντων είναι πράγματι χωρίς σύνορα.

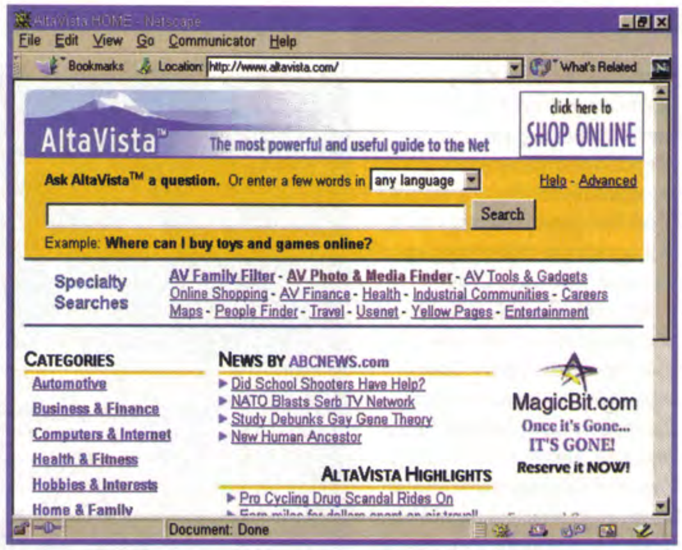
Βλέποντας παιδιά να γεννιούνται και να μεγαλώνουν μέσα σε ένα "ηλεκτρονικό κουτί", φοβάμαι ότι θα γίνονται όλο και πιο μοναχικά, το καθένα στον δικό του virtual κόσμο, όπου τα πάντα θα βιώνονται μέσω κάποιου ηλεκτρονικού κυκλώματος. Δεν θέλω να φανώ απαισιόδοξος ή πολύ υπερβολικός στις εκτιμήσεις μου ούτε να αναπαράγω αυτά που συχνά ακούγονται από διάφορους άσχετους που νομίζουν ότι είναι σχετικοί. Παρ' όλα αυτά, κάποια στοιχεία είναι ανησυχητικά. Ηδη θα μπορούσαμε να πούμε ότι πολλά παιδιά ίσως να μη συγκροτήσουν ποτέ την ταυτότητά τους, αφού έχουν μάθει να επικοινωνούν μέσω της απρόσωπης και συχνά παραπλανητικής ταυτότητας ενός nickname. Αν κανείς μπορεί να εμφανίζεται αλλού ως άνδρας και αλλού ως γυναίκα, σε άλλη περιοχή ως παιδί και σε άλλη ως μεσήλικας, τότε μπορείτε να καταλάβετε ότι αυτός ο άνθρωπος δεν διαθέτει καμία ταυτότητα και δεν μπορεί ουσιαστικά να αναδυθεί μέσα στη διαφορετικότητά του. Αν μάθεις να κρύβεσαι πίσω από την ανωνυμία ενός πληκτρολογίου, τότε πώς θα μπορέσεις να επικοινωνήσεις με τους άλλους;

Οπως έχουμε ξαναγράψει, το παν είναι ζήτημα παιδείας, πώς μαθαίνει κάποιος να χρησιμοποιεί τον υπολογιστή του και το τεράστιο εργαλείο που ονομάζεται Παγκόσμιο Διαδίκτυο. Ο όρος "εργαλείο" δεν είναι καθόλου τυχαίος. Πρέπει πάντοτε να έχουμε στο μυαλό μας ότι ο υπολογιστής είναι το εργαλείο και όχι ο αυτοσκοπός, ότι το Internet είναι το μέσο και όχι η κατάληξη μιας προσπάθειας για επικοινωνία και αλληλεπίδραση με ανθρώπους. Το Internet δεν περιέχει μόνο ηλεκτρονικά εμπορικά κέντρα ούτε προορίζεται μονάχα για πορνογραφικούς σκοπούς. Και αυτές οι διαστάσεις, βέβαια, υπάρχουν και μπορεί να προσελκύουν κάποιους. Οι υπόλοιποι, όμως, μπορούμε να βρούμε τους τρόπους εκείνους και τα ειδικά κανάλια για να έρθουμε πιο κοντά, για να μάθουμε τον άλλο και να τον αφήσουμε να μας γνωρίσει και τελικά για να επικοινωνήσουμε. Επίσης, μέσα στο Δίκτυο μπορούμε να βρούμε φωνές που κανονικά δεν θα ακούγονταν στα αυτιά μας, μπορούμε να ενημερωθούμε για πράγματα για τα οποία δύσκολα θα μας μιλούσαν άλλοι, να απευθυνθούμε σε διαφορετικές πηγές ενημέρωσης (καθώς η αλήθεια είναι "κάπου στη μέση") και να διαμορφώσουμε καλύτερη γνώμη για τα τεκταινόμενα.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Ενα από τα χαρακτηριστικά των σημερινών κοινωνιών είναι η "πολυπολιτισμικότητά" τους. Το βλέπουμε καθημερινά στην ελληνική πραγ-





ματικότητα. Τα τελευταία χρόνια, άνθρωποι από άλλες χώρες έχουν κατακλύσει την Ελλάδα σε μια αναζήτηση καλύτερης τύχης. Ολοι αυτοί (κυρίως από τις βαλκανικές χώρες) προστέθηκαν σε πολλούς άλλους που εδώ και καιρό βρίσκονται στη χώρα μας ως οικονομικοί μετανάστες. Η κατάσταση αυτή μας έχει αναγκάσει να μάθουμε να ζούμε και να συνυπάρχουμε με τους "άλλους" (τουλάχιστον, όσους από εμάς είμαστε αρκετά άνθρωποι ώστε να μη θέλουμε να τους διώξουμε ή να τους... κάψουμε!). Το ζήτημα, όμως, δεν είναι μόνο να ανεχόμαστε τον "ξένο", δηλαδή να τον αφήνουμε να ζει, αρκεί να μη μας ενοχλεί ιδιαίτερα (δηλαδή να μη βρίσκεται και πολύ κοντά μας...). Το ζήτημα είναι να μπορούμε να κατανοήσουμε τη διαφορετική κουλτούρα του και έτσι να κάνουμε ένα σημαντικό βήμα προς την πραγματική συνύπαρξη.

Το Internet θα μπορούσε να είναι ένα σημαντικό βοήθημα προς αυτήν την κατεύθυνση. Τούτο διότι μέσω του Δικτύου δεν μπορούμε μόνο να επικοινωνήσουμε με ανθρώπους από διαφορετικές χώρες και πολιτισμούς, αλλά και να μάθουμε κάτι για την κουλτούρα τους και να ενημερωθούμε για την παρούσα κατάστασή τους. Πόσοι από εμάς γνωρίζουμε την ιστορία των γειτόνων μας, τις συνθήκες που επικρατούν στη χώρα τους και τόσα άλλα πράγματα για τον πολιτισμό τους; Οι περισσότεροι έχουμε μια θολή εικόνα, η οποία έχει δημιουργηθεί από τα σχολικά βιβλία και κάποιες αναφορές των εγχώριων Μ.Μ.Ε. Εξάλλου, δεν είναι ανάγκη να περιοριστούμε μόνο σε γειτονικές χώρες. Υπάρχουν τόσοι λαοί σε αυτόν τον πλανήτη, οι οποίοι έχουν τη δική τους ιστορία, τα δικά τους ήθη και έθιμα και το δικό τους πολιτισμό. Ισως, μάλιστα, να έχουν ομοιότητες με το δικό μας και εμείς να μην το ξέρουμε. Μέσα από το Internet μπορούμε να αναζητήσουμε τους "ξένους" αυτούς και να ενδιαφερθούμε να τους γνωρίσουμε. "Γνωρίζοντας τον άλλο, μαθαίνεις τον εαυτό σου". Η νέα τεχνολογία μάς δίνει αρκετά μέσα για να τη χρησιμοποιήσουμε με έναν ευεργετικό τρόπο.



Εδώ, βέβαια, πρέπει να σημειώσουμε ότι το Παγκόσμιο Διαδίκτυο δεν είναι και τόσο "παγκόσμιο". Η εξάπλωσή του περιορίζεται μάλλον στο δυτικό κόσμο, δηλαδή στην Ευρώπη και τη Βόρειο Αμερική καθώς και στην Αυστραλία. Από εκεί και πέρα, οι περισσότεροι άνθρωποι στην Αφρική, την Ασία και τη Νότιο Αμερική όχι μόνο δεν έχουν υπολογιστή, αλλά οι πιο πολλοί δεν έχουν ούτε ρεύμα ούτε τηλέφωνο, ενώ δεν γνωρίζουν γραφή και ανάγνωση. Ακόμη κι αν τους χαρίζαμε υπολογιστές και modems δεν θα ήξεραν τι να τα κάνουν. Μάλλον θα μας τα έφερναν στο κεφάλι, διότι δεν θα τρώγονταν. Οταν αντιμετωπίζεις καθημερινά πρόβλημα επιβίωσης, το τελευταίο που σε νοιάζει είναι να δεις την οθόνη ενός υπολογιστή ή να επικοινωνήσεις με κάποιον άλλο, ο οποίος θα κάθεται με το καφεδάκι του στο ζεστό διαμέρισμά του και θα πληκτρολογεί στον αξίας 1 εκατομμυρίου δραχμών υπολογιστή του. Αλλωστε, όπως είναι γνωστό, ανάλογο πρόβλημα επιβίωσης αντιμετωπίζει τουλάχιστον το 1/3 του πληθυσμού των αναπτυγμένων χωρών, επομένως και σε αυτήν την περίπτωση οι χρήστες του Internet δεν είναι "όλοι". Πρέπει, επομένως, να λαμβάνουμε πάντα υπόψη μας ότι ο δικός μας τρόπος ζωής δεν είναι και ο τρόπος ζωής όλων των υπόλοιπων. Εχουμε όμως την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουμε το προνόμιο που λέγεται υπολογιστής και Internet για να γίνουμε καλύτεροι ως άνθρωποι (πιο "ανθρώπινοι" ίσως;) και να βρούμε εκείνα τα κανάλια που δεν θα μας απομακρύνουν ακόμη περισσότερο από τον γείτονά μας (στην πολυκατοικία, τη συνοικία, στην ίδια τη χώρα και την περιοχή της), αλλά θα μας δείχνουν το δρόμο της προσέγγισης άνευ όρων. PC

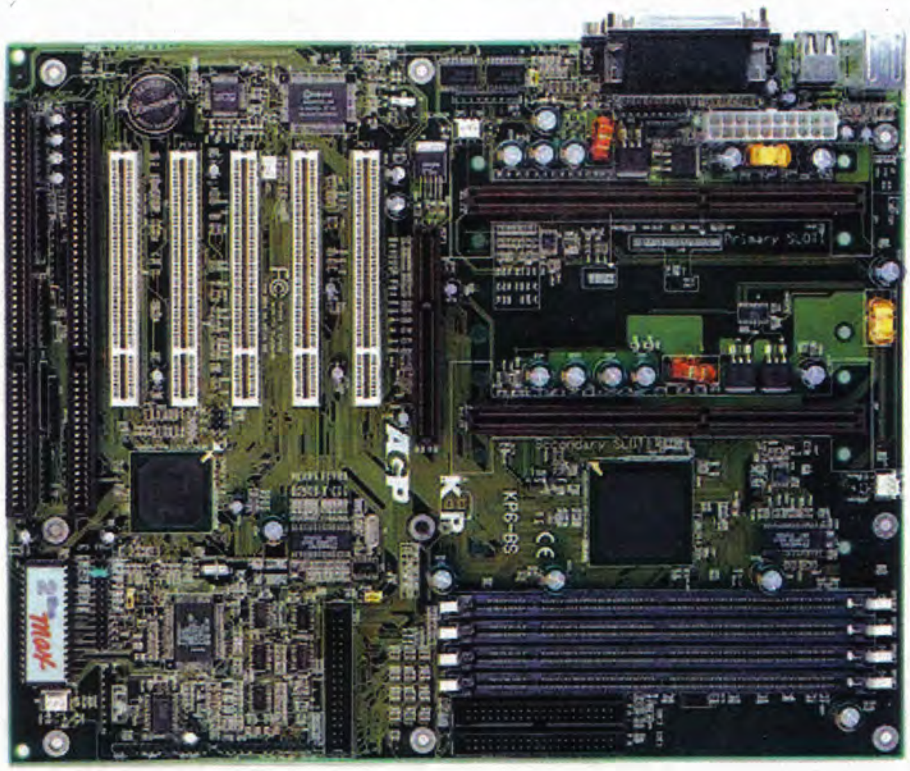
MOTHERBOARDS

Η "καρδιά" του PC σας

Η ιδέα να γράψω ένα άρθρο με θέμα τις motherboards προέκυψε από συζητήσεις που είχα με φίλους αλλά και με άτομα που εργάζονται στο χώρο, από τις οποίες με έκπληξη διαπίστωσα την αμάθεια και την έλλειψη ενημέρωσης στο συγκεκριμένο τομέα. Μόνο οι πολύ βαθιά "ψαγμένοι" γνώριζαν πόσο σημαντικό εξάρτημα για έναν Η/Υ είναι η motherboard.

του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@eexi.gr

Οι εξελίξεις στο χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών τα τελευταία τρία χρόνια είναι ραγδαίες. Οι μεγάλες εταιρίες κατασκευής επεξεργαστών (Intel, AMD, Cyrix) ακατάπαυστα παρουσιάζουν καινούρια μοντέλα, "αναγκάζοντάς" μας σε συνεχείς αναβαθμίσεις. Πέραν όμως των ίδιων των επεξεργαστών, πολύ συχνά υπάρχει η ανάγκη για αναβάθμιση και της motherboard. Και ενώ διαλέγεις επεξεργαστή βασιζόμενος στη συχνότητα λειτουργίας του, η επιλογή motherboard δεν είναι κάτι που πρέπει να γίνεται βιαστικά. Χρειάζεται πολύ σκέψη και ψάξιμο. Ο περισσότερος κόσμος δεν έχει καταλάβει πόσο σημαντικό στοιχείο για την ομαλή λειτουργία ενός συστήματος είναι η motherboard. Ας πάρουμε ένα παράδειγμα. Φανταστείτε ένα ολοκαίνουριο και υπερσύγχρονο κτίριο. Οσο εντυπωσιακό και αν είναι, το πέρασμα του χρόνου θα φέρει την ανάγκη για συντήρηση και επιδιορθώσεις. Αν αυτές επικεντρωθούν στο κτίριο αυτό καθαυτό και παραληφθούν τα θεμέλια, δεν θα αργήσει η στιγμή που το κτίσμα δεν θα μπορεί πια να κατοικηθεί. Βάλτε στη θέση του κτιρίου τον υπολογιστή σας και στα θεμέλια τη motherboard και θα καταλάβετε τι εννοώ.



Η motherboard πρέπει να συμβαδίζει σε ποιότητα και λειτουργικότητα με τα υπόλοιπα εξαρτήματα ενός υπολογιστή, ειδικότερα, δε, με τον επεξεργαστή, αφού μόνο έτσι θα πάρουμε το μέγιστο της απόδοσης. Και ενώ δικαιολογείται κάποιος που αποφάσισε να επενδύσει σε μία τελευταίας γενιάς motherboard, χωρίς να χρησιμοποιεί τον αντίστοιχο επεξεργαστή, το αντίθετο μόνο μείωση απόδοσης και προβλήματα προκαλεί. Στη συνέχεια θα αναφερθούμε στα σημαντικότερα σημεία που πρέπει να προσέχει κάποιος όταν αγοράζει μία motherboard. Βέβαια, τα πάντα σχετίζονται με τις απαιτήσεις και την οικονομική ευχέρεια κάθε χρήστη.

Ξεκινώντας, τονίζουμε ότι προσπαθήσαμε να κάνουμε όσο πιο διεξοδική και εις βάθος έρευνα μπορούσαμε και να αναφερθούμε σε όλα όσα διευκολύνουν κάποιον να διαλέξει μία motherboard, επειδή γνωρίζουμε ότι η ελληνική αγορά Πληροφορικής δεν παρέχει -ή δεν θέλει να παρέχει;- τις απαιτούμενες πληροφορίες στον καταναλωτή.

ΠΟΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΝΑ ΠΡΟΤΙΜΗΣΩ;

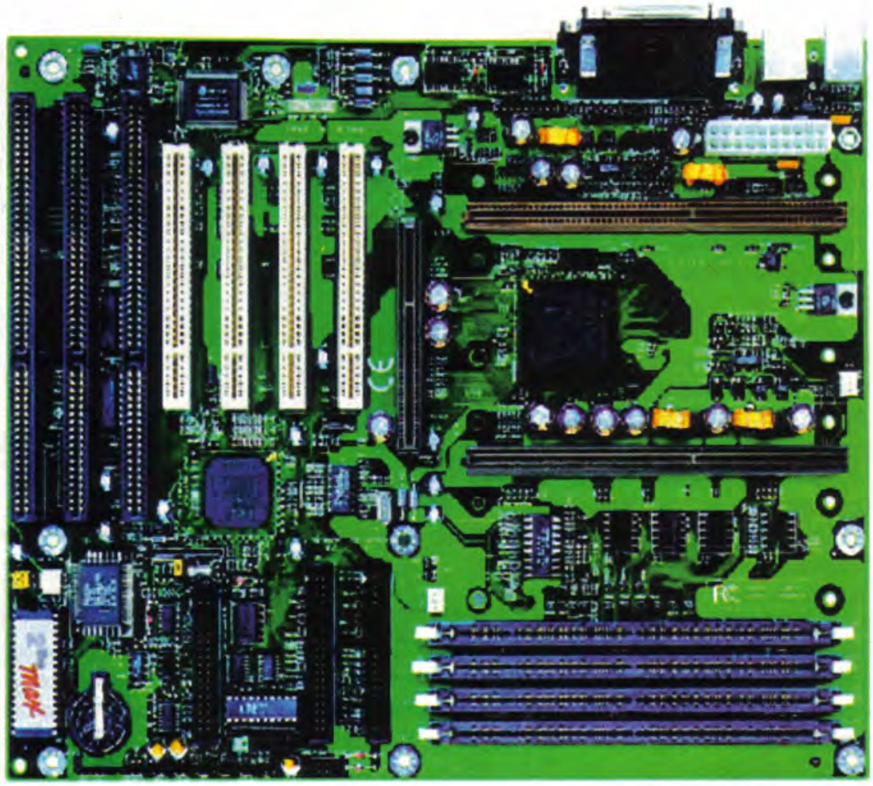
Το πρώτο που εξετάζουμε είναι τι σύστημα θέλουμε να φτιάξουμε ή να αναβαθμίσουμε. Socket ή slot, λοιπόν; Οι διαφορές είναι τεράστιες ανάμεσα στα δύο είδη, τα οποία είναι μη συμβατά σε θέματα επεξεργαστών.

Εξετάζοντας τη μορφή socket, διαπιστώνουμε ότι υπάρχουν τρία είδη. Το Socket 7, το Super Socket 7 και, τέλος, το Socket 370, το νεότερο απ' όλα. Το Socket 7 εμφανίστηκε με την έλευση των Pentium επεξεργαστών και είναι δημιούργημα της Intel. Είναι το παλαιότερο από όσα εξετάζουμε και σήμερα έχει μάλλον αντικατασταθεί από τη νεότερη μορφή του, το Super Socket 7. Το S7 εξελίχθηκε περνώντας από πολλά στάδια, αλλά ουσιαστικά καταξιώθηκε όταν η Intel δημιούργησε το TX chipset, το τελευταίο chipset που σχεδίασε η Intel για τους Pentium και τους Pentium MMX. Στην αγορά είναι σχεδόν αδύνατο να βρεθεί motherboard Socket 7 με chipset παλαιότερο του TX. Ετσι, δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας. Η motherboard που θα αγοράσει κάποιος θα έχει τη σιγουριά που προσφέρει το TX σε θέματα συμβατότητας και απόδοσης.

Προσωπικά θα συνιστούσα την αγορά SS7 motherboard. Είναι πολύ πιο σύγχρονες και προσφέρουν πολύ περισσότερα από τις απλές S7. Το SS7 πρότυπο καθιερώθηκε από την AMD με τη δημιουργία της σειράς K6-2 επεξεργαστών από την ίδια εταιρία. Οι motherboards που ακολουθούν αυτό το πρότυπο χρησιμοποιούν μη-Intel chipsets. Υπάρχουν τρία chipsets, τα VIA MVP3, EETEQ Socket 7 και Ali Alladin V. Αυτά βρίσκονται στην αγορά αρκετό καιρό, ώστε τα προβλήματα συμβατότητας που υπήρχαν στην αρχή να έχουν πια εξαλειφθεί. Στη συνέχεια, θα αναφερθούμε στις διαφορές μεταξύ του Socket 7 και του Super Socket 7.

Το τρίτο πρότυπο είναι το νεότερο. Δεν έχει ούτε ένα μήνα ζωής και ουσιαστικά αποτελεί τη μεταφορά των Pentium II σε socket μορφή, ώστε να ελαχιστοποιηθεί το κόστος. Οι motherboards που ακολουθούν αυτό το πρότυπο, στηρίζονται στα chipsets LH, BX που είναι ήδη γνωστά, αφού χρησιμοποιούνται στις slot 1 motherboards. Παράλληλα, η Intel σχεδίασε το ZX chipset, μια οικονομικότερη έκδοση του BX, ειδικά για το Socket 370. Η αρχιτεκτονική που ακολουθεί το S370 είναι πανομοιότυπη με αυτήν του slot 1, ακολουθώντας το P6 Bus. Αν και οι motherboards που ακολουθούν αυτό το πρότυπο μοιάζουν σε σχεδίαση με το Socket 7/Super Socket 7, ουσιαστικά, πέρα από την εμφάνιση, δεν υπάρχει καμιά άλλη ομοιότητα. Η Intel, θέλοντας να κυριαρχήσει στη low-budget αγορά, αποφάσισε τη δημιουργία του προτύπου αυτού, μπλέκοντας ακόμα περισσότερο τον αγοραστή.

Αφήνοντας για λίγο τη socket μορφή, περνάμε στις motherboards που είναι σχεδιασμένες για slot επεξεργαστές. Εδώ συναντάμε δύο είδη: το slot 1 για Pentium II/Celeron/Pentium III επεξεργαστές και το slot 2 για τους, άγνωστους στον πολύ κόσμο, Xeon επεξεργαστές. Επειδή οι Xeon είναι σχεδιασμένοι για servers και workstations, δεν θα αναφερθούμε στο slot 2. Αντίθετα, το slot 1 είναι ο κυρίαρχος της αγοράς. Οι motherboards είναι σχεδιασμένες για slot 1 επεξεργαστές και βασίζονται, κατά κόρον, στα chipsets της Intel BX, LX και EX. Αν και πρόσφατα κυκλοφόρησαν chipsets και από άλλες εταιρίες (π.χ. MVP4), η μειωμένη απόδοση και τα προβλήματα συμβατότητας, ειδικά με το AGP, δεν αφήνουν περιθώρια για επιλογή τους. Το LX είναι το παλαιότερο από τα τρία, αν και σε απόδοση είναι αρκετά μπροστά από το EX. Αυτά τα δύο chipsets βρίσκονται σε χαμηλού κόστους motherboards. Κατά τη γνώμη μου, δεν υπάρχει λόγος για επένδυση σε motherboard βασισμένη στο LX ή το EX. Το BX αποτελεί μονόδρομο. Είναι το πιο σύγχρονο, αποδίδει τα μέγιστα με όλους τους επεξεργαστές και είναι το μόνο chipset από τα τρία της Intel που υποστηρίζει AGP 2x. Αντίθετα, το EX είναι σχεδιασμένο για τους πρώτους Celeron (266 και 300, χωρίς cache), ενώ το LX κατασκευάστηκε πριν από τους Pentium II στα 350-450, με αποτέλεσμα να μην τους υποστηρίζει. Ο λόγος θα εξηγηθεί στη συνέχεια.



Τέλος, πρέπει να αναφερθεί ότι υπάρχει ακόμα ένα μέλος στην οικογένεια των slot 1 motherboards. Είναι αυτές που δέχονται δύο επεξεργαστές (Dual Slot) και είναι σχεδιασμένες για multitasking περιβάλλοντα και κυρίως για servers μεγάλων δικτύων. Δέχονται μόνο Pentium II και Pentium III επεξεργαστές, αν και με κάποιες μετατροπές, μπορούν να δεχτούν και Celeron. Δεν είναι όμως επί του παρόντος να αναφερθούμε στις μετατροπές αυτές, καθώς συνιστούν μια αρκετά περίπλοκη διαδικασία, ακόμα και για τον έμπειρο χρήστη.

> **Μια motherboard βασισμένη στο BX, σε συνδυασμό με έναν "καλό" Celeron 300A, είναι η ιδανική λύση. Αυτό το δρόμο ακολουθώ το τελευταίο τρίμηνο και είμαι απόλυτα ευχαριστημένος.**

Τα προαναφερόμενα υλοποιούνται σε δύο standard μορφές σχεδίασης, ώστε να διατηρείται συμβατότητα με τα κουτιά που θα δεχτούν τις motherboards, τις AT και ATX forms, και απαιτούν τα ανάλογα κουτιά. Το ATX είναι πιο σύγχρονο, με άριστη κατανομή του χώρου ακόμα και σε ένα μικρό ATX κουτί. Το μεγαλύτερο μέρος των motherboards κυκλοφορεί σε ATX σχεδίαση (προσωπικά δεν συνιστώ AT motherboard). Η άνεση και ο καλός εξαερισμός που προσφέρονται θα αποζημιώσουν το χρήστη.

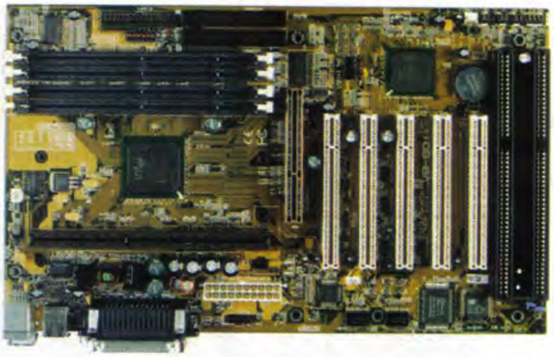
ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΡΟΣΕΞΕΤΕ

Το βασικότερο που πρέπει να κοιτάξει ο πιθανός αγοραστής μιας motherboard είναι να καλύπτει τις ανάγκες του, δηλαδή να είναι πλήρως συμβατή με τα υπόλοιπα κομμάτια που έχει ή θέλει να αποκτήσει, να έχει όσο το δυνατόν περισσότερες δυνατότητες για επέκταση και, φυσικά, να του δίνει τη μέγιστη δυνατή απόδοση.

Στο θέμα της συμβατότητας αναφερθήκαμε και νωρίτερα. Κάθε motherboard, ανάλογα και με το chipset στο οποίο στηρίζεται, προσφέρει διαφορετικά επίπεδα συμβατότητας. Συνήθως τα προβλήματα που παρουσιάζονται είναι μικρού βεληνεκούς. Πολλές φορές μάλιστα, οι εταιρίες, προσφέροντας πληθώρα ρυθμίσεων μέσω BIOS, βοηθούν ώστε να αντιμετωπιστούν εύκολα. Για αυτό βεβαιωθείτε ότι η motherboard σας έχει τη νεότερη έκδοση του BIOS της. Αν όχι, "κατεβάστε" την από το Internet ή ζητήστε την από το μαγαζί όπου αγοράστηκε η motherboard. Η υποστήριξη είναι υποχρέωσή τους. Ακόμα καλύτερα, θα ήταν να έχετε το νεότερο revision της motherboard, δηλαδή τη νεότερη έκδοση του μοντέλου. Είναι πιθανό ένα μοντέλο που κυκλοφορεί στην αγορά πολύ καιρό

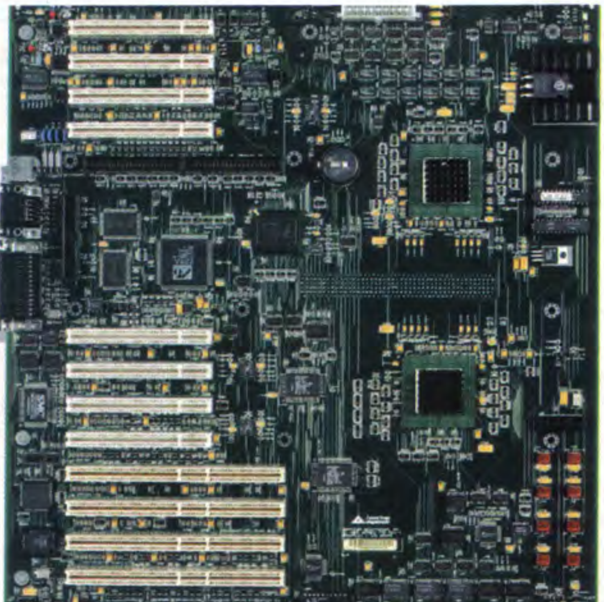
Η "ΚΑΡΔΙΑ" ΤΟΥ PC ΣΑΣ

ρό να έχει υποστεί κάποιες μετατροπές από την εταιρία για καλύτερη απόδοση. Η SOYO BE (BX slot 1), για παράδειγμα, αρχικά κυκλοφόρησε χωρίς τη δυνατότητα επιλογής της ταχύτητας του AGP. Επειτα από λίγο καιρό κυκλοφόρησε η SOYO BE Rev.1 που διόρθωνε αυτό το πρόβλημα, προσθέτοντας ένα jumper, ώστε να δίνεται η επιλογή αυτή.



Ζητήστε να μάθετε αν το μοντέλο που θέλετε υποστηρίζει manual ρύθμιση των IRQ. Ειδικά εσείς που σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε πολλές κάρτες (γραφικών, ήχου, video, TV-tuner, SCSI, ethernet, modem...) θα χρειαστείτε μια τέτοια ρύθμιση ώστε να αποφύγετε πιθανά conflicts (μπλέξιμο των IRQ διαφορετικών συσκευών). Επίσης απαραίτητη είναι η ύπαρξη ρύθμισης για την απενεργοποίηση του IRQ που χρησιμοποιεί USB. Οποιος δεν έχει κάποια USB συσκευή συνδεδεμένη, μπορεί να ελευθερώσει το τόσο πολύτιμο IRQ για χρήση του από μια άλλη συσκευή. Τέλος, καλό θα ήταν να υπάρχει ρύθμιση για ενεργοποίηση/απενεργοποίηση των COM (σειριακές θύρες) και της LPT (παράλληλη). Συνήθως αυτή η επιλογή υπάρχει, αλλά για καλό και για κακό σιγουρευτείτε.

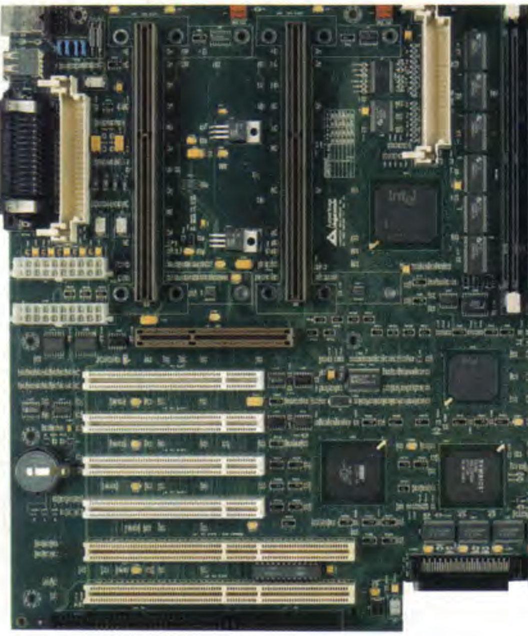
Σημαντικότερο όλων είναι η συμβατότητα με τους επεξεργαστές. Οι Socket 7 motherboards υποστηρίζουν Intel Pentium, Pentium MMM, Amd K6, AMD K6-2 και σύντομα AMD K6-3 και Cyrix. Το πρόβλημα είναι οι υποστηριζόμενες ταχύτητες. Για να έχετε πλήρη υποστήριξη, καλύτερη επιλογή είναι οι Super Socket 7 motherboards. Είναι οι μόνες που υποστηρίζουν τους AMD K6-2 -λόγω της χαμηλής τάσης που απαιτούν για να λειτουργήσουν- και ειδικά το 100MHz FSB (Front Side Bus - δείτε στη συνέχεια του άρθρου) και με μια αναβάθμιση του BIOS θα αποκτήσουν υποστήριξη για τον επερχόμενο K6-3. Τα προβλήματα που υπήρχαν με τον ερχομό των Super 7 motherboards έχουν τώρα εξαλειφτεί. Καλό θα ήταν η motherboard να έχει όσο το δυνατό περισσότερη cache. Υπάρχουν motherboards και με 2MB cache, τα οποία βοηθούν σημαντικά να πετύχει το σύστημα αυξημένες επιδόσεις. Ετσι, αποτελούν μια σοφή επιλογή για το χρήστη που δεν θέλει να ακολουθήσει το δρόμο της Intel και των Pentium II. Για το χρήστη όμως που επιθυμεί να μπει στον κόσμο των Pentium II, οι motherboards με το BX είναι η αρχή και το τέλος. Είναι οι μόνες που υποστηρίζουν τους Pentium II στα 350/400/450 και αυτές που θα υποστηρίξουν με αναβάθμιση του BIOS τους Pentium III. Τούτο διότι υποστηρίζουν το 100MHz FSB. Με τον όρο FSB εννοούμε την εσωτερική ταχύτητα του επεξεργαστή. Ας πάρουμε τον PII @400MHz. Η ονομαστική ταχύτητα των επεξεργαστών σχηματίζεται από δύο παράγοντες: την ταχύτητα του ρολογιού (FSB) και τον πολλαπλασιαστή. Οι επεξεργαστές της Intel παράγονται με τον πολλαπλασιαστή "κλειδωμένο". Στην περίπτωση του PII @400, ο multiplier είναι το 4 και το FSB 100MHz. Ο πολλαπλασιαστής δεν αλλάζει με τίποτα. Ετσι, σε motherboards που δεν υποστηρίζουν FSB στα 100 (δηλαδή αυτές με το EX ή το LX chipset), ο Pentium II @400 θα είναι σαν PII στα 4x66=233MHz. Τούτο διότι εκτός από το 100, μόνο το 66 FSB υποστηρίζεται άμεσα από την Intel. Αν και υπάρχουν το 75 και το 83, εντούτοις δεν συνιστώνται, γιατί η χρησιμοποίησή τους μπορεί να προκαλέσει ζημιά σε άλλες συσκευές του συστήματος (σκληρός δίσκος, κάρτα γραφικών, SCSI controller... τα πιο ευαίσθητα).



Από την άλλη πάλι, σε κάποιον επεξεργαστή που δουλεύει "χαμηλά", για παράδειγμα Celeron @266 (=4x66), με λίγη τύχη μπορούμε να τον βάλουμε να δουλέψει στα 100MHz και ουσιαστικά να τον κάνουμε Celeron @400 (το λεγόμενο overclocking). Προσοχή, όμως. Η Intel, στο βασικό σχέδιο των motherboards, είχε βάλει ένα κλείδωμα στο FSB, ώστε να αναγνωρίζεται αυτόματα σε ποια συχνότητα δουλεύει ο επεξεργαστής (66/100). Ετσι, κάποιες από τις πρώτες motherboards με το BX δεν επέτρεπαν την αλλαγή του FSB, καθιστώντας το overclocking αδύνατο. Οι πιο σύγχρονες motherboards δεν είναι κατασκευασμένες με αυτό το κλείδωμα. Πάντως, υπάρχει τρόπος να ξεπεραστεί το πρόβλημα στις παλαιότερες, ωστόσο είναι καθαρά τεχνικό.

Μια και ο λόγος για overclocking (o/c), θα αναφέρουμε τον τρόπο με τον οποίο αλλάζουμε το multiplier και το FSB. Υπάρχουν τρεις τρόποι: με jumpers (ο παλαιότερος και πολυπλοκότερος τρόπος ρύθμισης), dip-switches (σίγουρα μια βελτίωση σε σχέση με τα jumpers, αλλά εξακολουθεί να χρειάζεται πρόσβαση στο εσωτερικό του κουτιού) και, τέλος, με το soft-menu. Στο τελευταίο θα αναφερθούμε εκτενέστερα καθώς με την εμφάνισή του έκανε το o/c μια πραγματικότητα για όλους και όχι προνόμιο των "πωρωμένων κομπιουτεράδων". Το soft-menu εμφανίστηκε στις motherboards της Abit και πλέον κάθε εταιρία που σέβεται τον εαυτό της έχει υιοθετήσει το δικό της soft-menu. Τι είναι λοιπόν αυτό; Πρόκειται για τη δυνατότητα που δίνεται στο χρήστη να αλλάξει τη συχνότητα του επεξεργαστή του μέσα από ρυθμίσεις του BIOS. Ετσι, ο καθένας μπορεί να διαλέξει τον πολλαπλασιαστή και το FSB που θέλει πληκτρολογώντας μερικά κουμπιά και να προσπαθήσει να "ξεζουμίσει" την τελευταία στάλα απόδοσης από τον επεξεργαστή του. Σίγουρα μια δυνατότητα που θα ήθελε ο καθένας από τη motherboard του.

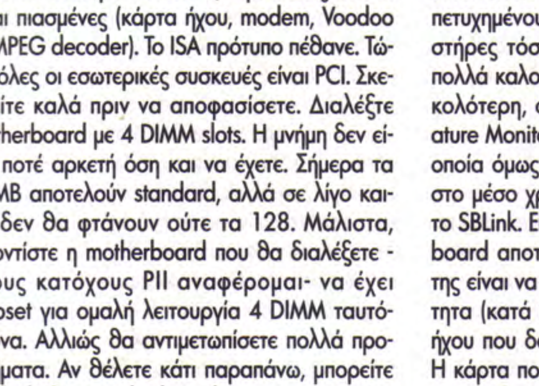
Τελειώνοντας την παράγραφο για το o/c, οι χρήστες AGP καρτών πρέπει να προσέξουν η motherboard που θέλουν να υποστηρίζει στο soft-menu ή μέσω jumper δυνατότητα για 2/3 ή 1/1 για το AGP bus. Οι motherboards που δεν έχουν αυτή την επιλογή, όταν δουλεύουν με overclocked επεξεργαστές, κάνουν o/c και στο AGP. Δηλαδή, αν έχουμε έναν Celeron 300A o/c στα 450 (100MHz FSB) σε motherboard που δεν υποστηρίζει AGP devider, το bus του AGP θα δουλεύει και αυτό στα 100, ενώ κανονικά έπρεπε να είναι στα 66. Αν όμως χρησιμοποιήσουμε το 2/3 devider, το AGP bus



θα είναι 2/3x100=66MHz. Καλό θα ήταν να υπάρχουν και deviders για το PCI bus, αλλά κάτι τέτοιο δεν είναι απαραίτητο, τουλάχιστον όχι για overclocking στα 100. Εκεί γίνεται αυτόματα και είναι 1/3 για το 100 και 1/3 για το 66 FSB, δηλαδή 33MHz. Ακόμα, υπάρχουν motherboards που υποστηρίζουν αλλαγή του core voltage, δηλαδή της τάσης με την οποία τροφοδοτείται ο επεξεργαστής. Η λειτουργία αυτή επιτυγχάνεται μέσω BIOS, δεν συνιστάται όμως σε άπειρους χρήστες, γιατί μπορεί να προκαλέσει καταστροφή του επεξεργαστή.

Το θέμα της επεκτασιμότητας είναι πολύ σημαντικό. Με την εξέλιξη στο χώρο των Η/Υ να μοιάζει ασταμάτητη και τη συνεχή εμφάνιση καινούριων συσκευών, πρέπει να είστε σίγουροι ότι όλα όσα αγοράσετε θα κάνουν για εσάς. Πάρτε motherboard με 5 PCI slots. Μπορεί να φαίνονται πολλά, σκεφτείτε όμως την κατάσταση έπειτα από έναν χρόνο, όταν δεν θα έχετε θύρα για να βάλετε αυτό το δεύτερο Voodoo2, αφού όλες οι PCI είναι πιασμένες (κάρτα ήχου, modem, Voodoo 2, MPEG decoder). Το ISA πρότυπο πέθανε. Τώρα όλες οι εσωτερικές συσκευές είναι PCI. Σκεφτείτε καλά πριν να αποφασίσετε. Διαλέξτε motherboard με 4 DIMM slots. Η μνήμη δεν είναι ποτέ αρκετή όση και να έχετε. Σήμερα τα 64MB αποτελούν standard, αλλά σε λίγο καιρό δεν θα φτάνουν ούτε τα 128. Μάλιστα, φροντίστε η motherboard που θα διαλέξετε - στους κατόχους PII αναφέρομαι- να έχει chipset για ομαλή λειτουργία 4 DIMM ταυτόχρονα. Αλλιώς θα αντιμετωπίσετε πολλά προβλήματα. Αν θέλετε κάτι παραπάνω, μπορείτε να διαλέξετε motherboard με ενσωματωμένο SCSI controller, κάρτα ήχου ή και κάρτα γραφικών. Ετσι, γλιτώνετε την κατάληψη μιας πολύτιμης PCI θύρας. Αλλα πολύτιμα "goodies" που μπορεί να έχει μία motherboard είναι InfraRed (υπέρυθρες, για συνδέσεις χωρίς καλώδια) θύρα/υποδοχή USB (η θύρα του μέλλοντος - ΜΗΝ την παραλείψετε, αν και είναι standard), PS/2 (μόνιμη πια). Για τους λάτρεις του overclocking καλό θα ήταν να υπάρχουν πολλοί fan connectors. Η ψύξη είναι βασικό συστατικό του πετυχημένου o/c, άρα όσο περισσότεροι ανεμιστήρες τόσο το καλύτερο. Ακόμα υπάρχουν πολλά καλούδια για να σας κάνουν τη ζωή ευκολότερη, όπως το CPU and MoBo Temperature Monitor, Wake on Lan, Wake on Ring, τα οποία όμως δεν προσφέρουν κάτι ουσιαστικό στο μέσο χρήστη. Κάτι απαραίτητο όμως είναι το SBLink. Είναι μια υποδοχή πάνω στη motherboard αποτελούμενη από 6 jumpers. Σκοπός της είναι να προσφέρει SoundBlaster συμβατότητα (κατά βάση για το DOS) σε PCI κάρτες ήχου που δεν την πετυχαίνουν μέσω software. Η κάρτα που υποστηρίζει SBLink συνδέεται με την υποδοχή αυτή με ένα καλώδιο.

Οσον αφορά στην απόδοση, για τους χρήστες Super Socket 7 οι διαφορές είναι ελάχιστες από motherboard σε motherboard. Για τις slot 1, εφόσον χρησιμοποιούν το BX, η διαφορά στην απόδοση κυμαίνεται στο 2% - ουσιαστικά είναι μηδαμινή.



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τελειώνοντας αυτή την περιήγηση στον κόσμο των motherboards, θα κάνουμε μερικές επισημάνσεις. Δεν θα αναφερθούμε σε περίεργα συστήματα με ενσωματωμένους SCSI ή διπλούς επεξεργαστές καθώς ο μέσος χρήστης δεν μπορεί να διαθέσει τα χρήματα που απαιτούνται.

Πιστεύω ότι όποιος θέλει να επενδύσει σε Socket μορφή, η επιλογή που πρέπει να κάνει είναι το Super Socket 7. Υποστηρίζει όλους τους επεξεργαστές της AMD, τους Pentium και Pentium MMM της Intel καθώς και όλους τους Cyrix. Επίσης, υποστηρίζει FSB στα 100 και έχει AGP slot. Δεν πρέπει να εμπιστευτεί κάποιος το απλό Socket 7. Ηταν super πριν από ενάμιση χρόνο, αλλά τώρα δείχνει την ηλικία του. Χωρίς υποστήριξη για επεξεργαστές σε συχνότητες πάνω από 266MHz, χωρίς AGP και με ελάχιστες δυνατότητες overclocking δεν μπορεί να επιζήσει. Και η ίδια η Intel, της οποίας δημιούργημα είναι, έχει επίσημα σταματήσει την υποστήριξη στο Socket 7. Από την άλλη, υπάρχει το Socket 370, η μεταφορά δηλαδή του slot 1 - για τους Celeron- σε Socket μορφή. Η κατηγορία αυτή δημιουργήθηκε πρόσφατα, αλλά δεν φαίνεται να βρίσκει ανταπόκριση. Το γεγονός ότι δίνει δυνατότητα για αναβάθμιση μόνο σε Celeron επεξεργαστές, σε συνδυασμό με το ότι οι τιμές δεν είναι ακόμα ανταγωνιστικές ώστε να αφήσει κάποιος το slot ή το Super 7 σύστημά του, μας καθιστά επιφυλακτικούς απέναντι στο Socket 370. Πάντως, όποιος αποφασίσει να ακολουθήσει τον δύσβατο αυτό δρόμο ας διαλέξει motherboard με το BX. Τουλάχιστον ας πάρει το καλύτερο.

Κατά τη γνώμη μου, ο πιο σίγουρος δρόμος είναι οι Pentium II. Ειδικά με τον ερχομό των Pentium III πιστεύω ότι αξίζει τον κόπο και τα έξοδα. Μια motherboard βασισμένη στο BX, σε συνδυασμό με έναν "καλό" Celeron 300A, είναι η ιδανική λύση. Αυτό το δρόμο ακολουθώ το τελευταίο τρίμηνο και είμαι απόλυτα ευχαριστημένος.

Κλείνοντας, θα κάνουμε μερικές προτάσεις. Για τους λάτρεις του Socket, προτείνεται η SOYO 5EHM 1MB και η ASUS P5-A, οι δύο κορυφαίες στην ελληνική αγορά. Σε ό,τι αφορά τις P2, θα επιχειρήσουμε μια κατανομή σε τρία σημεία. Για μέγιστη σταθερότητα και αυξημένη απόδοση προτείνεται η ASUS P2-B, ενώ για το καλύτερο overclocking η ABIT BH6 έχει τα πρωτεία με τη δυνατότητα επιλογής του core voltage. Απλώς προσέξτε: Η εν λόγω motherboard είναι λίγο εκλεκτική με τις μνήμες, γι' αυτό φροντίστε να αποκτήσετε επώνυμες PC100 μνήμες. Τέλος, μια ενδιάμεση κατάσταση είναι η SOYO BA+. Προσέξτε το +. Είναι η νεότερη έκδοση του πετυχημένου BA, με έμφαση στο overclocking, χωρίς να παραμελείται η σταθερότητα. Τα προαναφερόμενα μοντέλα είναι σε ATX μορφή.

Καταβάλαμε κάθε δυνατή προσπάθεια προκειμένου να σας παρουσιάσουμε την κατάσταση που επικρατεί στο χώρο των motherboards. Σας ευχόμαστε καλό "κυνήγι". PC

3DFX INTERACTIVE VOODOO3

Επιτέλους, είναι εδώ!

Το πολυαναμενόμενο Voodoo3 έκανε επίσημα την εμφάνισή του στην παγκόσμια αγορά στις 7 Απριλίου, σε δύο διαφορετικές εκδόσεις, και το "PC Master" έσπευσε να προμηθευτεί την πρώτη κάρτα που ήρθε στην ελληνική αγορά. Μπορεί το νέο chip να θέσει νέα standards στο χώρο του gaming; Η απάντηση στο κείμενο που ακολουθεί...

Του Ιάσονα Δούζα
jasond@compulink.gr

Η 3dfx Interactive έχει ιδιαίτερο κύρος, ενώ τα προϊόντα της φιγουράρουν στις πρώτες θέσεις των προτιμήσεων των απανταχού gamers. Και πώς θα ήταν δυνατό άλλωστε να συμβαίνει το αντίθετο, αφού η δημοφιλής εταιρία μάς έχει προσφέρει την πασίγνωστη σειρά των chipsets Voodoo, που βρίσκονται εγκαταστημένα σε εκατοντάδες χιλιάδες υπολογιστές ανά τον κόσμο. Η αρχή έγινε με τα Voodoo Graphics και Voodoo Rush, για να πάρουν αργότερα τα σκήπτρα τόσο το Voodoo2 όσο και το Voodoo Banshee. Το νέο δημιούργημά της -ονόματι Voodoo3- παρουσιάστηκε στις 12 Φεβρουαρίου 1999 και βασίζεται στην αρχιτεκτονική των προηγούμενων chipsets και ειδικότερα σε αυτήν του Banshee. Λίγο μετά την παρουσίαση του Voodoo3, η 3dfx Interactive ολοκλήρωσε την εξαγορά της αμερικανικής κατασκευάστριας εταιρίας καρτών γραφικών STB Systems Inc., με την οποία είχε έρθει σε συμφωνία από τις 14 Δεκεμβρίου του περασμένου χρόνου. Με την έλευση του Voodoo3, λοιπόν, ο χαρακτήρας της 3dfx Interactive αλλάζει οριστικά, αφού από κατασκευάστρια εταιρία chipsets μετατρέπεται σε ολοκληρωμένο κατασκευαστή καρτών γραφικών με σκοπό να χτυπήσει μεγαθήρια του χώρου όπως οι ATI, Matrox και Diamond. Παράλληλα, άλλαξε τόσο το λογότυπό της από 3Dfx σε 3dfx όσο και το εικαστικό σήμα της, ώστε να γίνει φανερό το νέο πρόσωπό της.

Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ VOODOO3

Οπως προαναφέραμε, το Voodoo3 δεν είναι μια πρωτοποριακή τεχνολογία, αφού βασίζεται σε αρχιτεκτονική εφάμιλλη των υπόλοιπων προϊόντων της εταιρίας. Συγκεκριμένα, το Voodoo3 προσεγγίζει περισσότερο τον τρόπο λειτουργίας του Banshee, δεδομένου του ότι προσφέρει επιτάχυνση 2D/3D γραφικών, ενώ χρησιμοποιεί τη μνήμη ως ενιαίο σύνολο, αντίθετα με το Voodoo2 που τη χώριζε σε δύο τμήματα. Επιπλέον το Voodoo3 διακρίνεται σε μόλις ένα chip, τη στιγμή που το Voodoo2 διαθέτει τρία. Σε αντίθεση με το Banshee, ωστόσο, περιλαμβάνει ενσωματωμένους στο ίδιο το chip δύο επεξεργαστές διαχείρισης των textures αντί του ενός, λύση που ακολουθεί και το Voodoo2 με τη χρήση όμως δύο ξεχωριστών -από τον βασικό- επεξεργαστών. Ετσι, η δυνατότητα για multitexturing που έλειπε από το Banshee είναι πλέον εφικτή από το Voodoo3 και υπόσχεται να απογειώσει τις επιδόσεις στα ύψη σε παιχνίδια όπου υποστηρίζεται το εν λόγω χαρακτηριστικό. Τα ανωτέρω επιτεύχθηκαν εν μέρει χάρη στην κατασκευαστική τεχνολογία των 0,25 micron που διαθέτει το Voodoo3, η οποία εκτοξεύει παράλληλα τη συχνότητα λειτουργίας στα 183MHz (για απλή αντιπαράθεση αναφέρουμε πως το Banshee τρέχει με 100MHz και το Voodoo2 με 90MHz). Φυσικά, το Voodoo3 διατηρεί τη συμβατότητα με τα υπόλοιπα προϊόντα της 3dfx, έτσι ώστε να μπορείτε να τρέχετε χωρίς προβλήματα τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Το Voodoo3 υποστηρίζει έως 16MB μνήμη τύπου SDRAM ή SGRAM, ενώ η μέγιστη ανάλυση λειτουργίας ανέρχεται σε 2.048x1.536 pixels και το μέγιστο βάθος χρώματος σε 16-bit. Το σχετικά χαμηλό υποστηριζόμενο βάθος χρώματος, δεδομένου του ότι ο ανταγωνισμός υποστηρίζει εδώ και καιρό τα 32-bit, φαίνεται ένα από τα αδύνατα σημεία του chip. Ωστόσο, η 3dfx ισχυρίζεται πως χάρη σε μία εξειδικευμένη τεχνική το Voodoo3 κατορθώνει να δώσει βάθος χρώματος που προσεγγίζει τα 22-bit, με αμελητέα -όπως ισχυρίζονται οι ιθύνοντες της εταιρίας- ποιοτική διαφορά σε σύγκριση με τα 32-bit και χωρίς καμία σχεδόν επίπτωση στο framerate. Ενα άλλο εγγενές μειονέκτημα της αρχιτεκτονικής του Voodoo3 είναι ότι υποστηρίζει textures με μέγεθος μέχρι 256x256 pixels, τη στιγμή που ο ανταγωνισμός έχει υπερβεί προ πολλού το ανωτέρω φράγμα και προσφέρει textures με μέγεθος έως και 2.048x2.048 pixels. Στην πράξη το μειονέκτημα αυτό συνεπάγεται μειωμένη ποιότητα στα παιχνίδια νέας γενιάς, τα οποία θα χρησιμοποιούν textures ολοένα υψηλότερων αναλύσεων ώστε να αποδώσουν όσο το δυνατό καλύτερη λεπτομέρεια. Το τελευταίο σημαντικό μειονέκτημα του Voodoo3 αφορά στο ότι, παρ' όλο που υποστηρίζει το AGP bus στη συχνότητα λειτουργίας των 133MHz (2x), δεν υποστηρίζει την τεχνική DIME που χρησιμοποιείται για άμεση επεξεργασία των δεδομένων από την κεντρική μνήμη του υπολογιστή. Ως αποτέλεσμα τα παιχνίδια που στο εγγύς μέλλον θα χρησιμοποιούν textures μεγάλου μεγέθους ώστε να παραδώσουν υψηλή ποιότητα θα προσφέρουν ασύλληπτα χαμηλές επιδόσεις στο Voodoo3 σε σχέση με τον ανταγωνισμό.



ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΟΥ VOODOO3

Αρχικά είχε ανακοινωθεί ότι θα βγουν στην αγορά τρεις εκδόσεις του Voodoo3, τελικά όμως έκαναν την εμφάνισή τους δύο, αφού η καλύτερη συνολικά έκδοση παρουσιάζει δυσκολίες στην υλοποίησή της. Η χαμηλού κόστους έκδοση ονομάζεται Voodoo3 2000, τρέχει στα 143MHz

3D Mark 99 Pro	640x480		800x600		1.024x768		1.280x1.024	
	Voodoo3 2000	Riva TNT	Voodoo3 2000	Riva TNT	Voodoo3 2000	Riva TNT	Voodoo3 2000	Riva TNT
Pentium II 450	3654	3017	3073	2399	2411	1790	1739	1195
Celeron 300A	2846	2432	2488	2010	2028	1523	1527	1085
Rendering speed (frames per sec)								
2MB textures	293	233,8	201,4	183,4	138,5	107,3	95,3	83,2
4MB textures	280,9	158,3	190,7	130,6	123	64,4	78,2	56,4
8MB textures	219	108,3	152,9	86,8	100,1	36,4	11,4	33,3
16MB textures	5,5	66,7	5,5	46,3	5,6	21,9	5,7	19
32MB textures	2,7	39,3	2,7	25,9	2,8	16,6	2,8	12,6

Πίνακες Μετρήσεων

Quake II (Timedemo)		Voodoo3 2000	Riva TNT
640x480	Pentium II 450	105	76,1
	Celeron 300	71,8	54,4
800x600	Pentium II 450	89,9	58,6
	Celeron 300	71	51,1
1.024x768	Pentium II 450	62,1	37,9
	Celeron 300	60,2	37,4
1.152x864	Pentium II 450	51,2	30,3
	Celeron 300	50,8	30,2

Quake II: Vsync off, 16-bit textures, high-quality sound
3D Mark 99 Pro: Triple buffer, Voodoo3 22-bit, Riva TNT 16-bit

και σύμφωνα με την κατασκευάστρια προσφέρει επιδόσεις ίσες με 286Mtexels/sec και 6Mtriangles/sec, ενώ διαθέτει ενσωματωμένο RAMDAC με συχνότητα λειτουργίας στα 300MHz.

Η κάρτα βγαίνει σε εκδόσεις PCI και AGP και κοστίζει $129,99 στην Αμερική χωρίς συνοδευτικό software. Η μεσαίου κόστους Voodoo3 3000 χρονίζεται στα 166MHz, μετακινεί 333Mtexels/sec, σχεδιάζει 7Mtriangles/sec, ενώ περιλαμβάνει RAMDAC το οποίο τρέχει στα 350MHz. Επίσης, συνοδεύεται από τα παιχνίδια Descent 3, Unreal και FIFA '99, ενώ κοστίζει $179,99. Η κορυφαία έκδοση -Voodoo3 3500- λειτουργεί στα 183MHz, προσφέρει 366Mtexels/sec και 8Mtriangles/sec, ενώ διαθέτει και αυτή RAMDAC με συχνότητα λειτουργίας τα 350MHz. Η τιμή της Voodoo3 3500 εκτιμάται στα $249,99. Το συνοδευτικό software δεν έχει ακόμα καθοριστεί καθώς η κάρτα αναμένεται να κάνει την παρουσία της στην αγορά γύρω στον Ιούνιο, σε περιορισμένη ωστόσο παραγωγή. Ολες οι εκδόσεις υποστηρίζονται από 16MB μνήμη, οι δύο πρώτες τύπου SDRAM, ενώ η κορυφαία τύπου SGRAM για ταχύτερες επιδόσεις.

Επίσης, τα δύο ακριβότερα μοντέλα περιλαμβάνουν έξοδο τηλεοπτικού σήματος (TV-out) και διατίθενται αποκλειστικά για το AGP bus. Το Voodoo3 3500 περιλαμβάνει επιπλέον την πατέντα LCDfx της 3dfx Interactive για full screen απόδοση όλων των αναλύσεων στις LCD οθόνες. Για λόγους σύγκρισης, τέλος, αναφέρουμε πως το Voodoo2 μετακινεί 180Mtexels/sec και σχεδιάζει 3Mtriangles/sec.

ΤΟ VOODOO3 2000 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

Μέχρι τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές, η μοναδική έκδοση του Voodoo3 που είχε κάνει την εμφάνισή της στη χώρα μας ήταν το μοντέλο Voodoo3 2000. Η κάρτα ήρθε στα γραφεία του περιοδικού σε OEM έκδοση -χωρίς συσκευασία και λοιπά "αξεσουάρ"- για το AGP bus, συνοδευόμενη από ένα εγχειρίδιο οδηγιών για την εγκατάστασή της και από ένα CD-ROM με τους απαραίτητους drivers. Το CD-ROM, εκτός των άλλων, περιλαμβάνει και ένα καλοφτιαγμένο βίντεο για την εγκατάσταση της κάρτας από αρχάριους χρήστες. Οι drivers της 3dfx εγκαταστάθηκαν χωρίς το παραμικρό πρόβλημα, ενώ η σταθερότητα που έδειξαν κατά τη λειτουργία τους βρισκόταν σε άριστα επίπεδα. Οι λειτουργίες που μας δίνονται για την παραμετροποίηση των χαρακτηριστικών της κάρτας είναι σχετικά λίγες και δεν θα ικανοποιήσουν τον "ψαγμένο" χρήστη, που θα καταφύγει σίγουρα σε κάποιο από τα utilities που κυκλοφορούν στο Internet, ώστε να αυξήσει ενδεχομένως τις επιδόσεις ή ακόμα και την ποιότητα. Εγώ χρησιμοποίησα αναγκαστικά ένα τέτοιο utility καθώς έπρεπε να απενεργοποιήσω το Vsync για τη μέτρηση των επιδόσεων της κάρτας στο Quake II, έτσι ώστε το framerate να μην περιορίζεται από τη συχνότητα ανανέωσης της οθόνης. Το Quake II αποτελεί μία καλή ένδειξη για τις επιταχυντικές δυνατότητες μιας κάρτας, οπότε χρησιμοποιήθηκε ώστε να "συμπληρώσει" το γνωστό benchmark 3D Mark 99 Pro της FutureMark. Οι δύο κάρτες μετρήθηκαν σε 16-bit βάθος χρώματος, καθόσον το Voodoo3 δεν υποστηρίζει 32-bit χρώμα. Ωστόσο, για τις μετρήσεις του 3D Mark 99 Pro ενεργοποιήσαμε την υποστήριξη του Voodoo3 για 22-bit χρώμα, δεδομένου του ότι ρίχνει ελαφρά τις επιδόσεις (2-3%) και αυξάνει σημαντικά την ποιότητα. Κάτω από αυτές τις συνθήκες μπορούμε να πούμε πως το Voodoo3 ξεπέρασε ελαφρά σε ποιότητα το Riva TNT, αλλά οι διαφορές δεν είναι σε καμία περίπτωση αντιληπτές κατά τη διάρκεια του gameplay. Μπορείτε επίσης να παρατηρήσετε την εμφανή υπεροχή του Voodoo3 στις συνολικές μετρήσεις, αλλά και την εντυπωσιακή αδυναμία του chip στη διαχείριση textures με 16 και 32MB λόγω της ελλιπούς υποστήριξης του AGP bus. Καθώς ο γενικός δείκτης του 3D Mark 99 Pro λαμβάνει υπόψη τα ανωτέρω, δεν παρουσιάστηκαν τεράστιες διαφορές ανάμεσα στα δύο chips, τη στιγμή που στην πράξη (βλ. Quake II) οι διαφορές είναι σχεδόν ασύλληπτες.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Χρειάζεται λοιπόν η ισχύς του Voodoo 3; Η απάντηση είναι καταφατική, αφού οι απαιτήσεις των παιχνιδιών αυξάνονται με τρομακτικούς ρυθμούς. Εδώ όμως η 3dfx πιάστηκε στον ύπνο. Πρόσφερε μεν ένα προϊόν εκπληκτικά γρήγορο, αλλά δίχως τις τεχνολογίες που ενσωματώνει ο ανταγωνισμός εδώ και καιρό και που θα γίνονται ολοένα σημαντικότερες με το πέρασμα του χρόνου. Η 3dfx διακηρύσσει βέβαια ως ατού την απόλυτη υποστήριξη που τυγχάνουν τα chips της από τους κατασκευαστές παιχνιδιών (μην ξεχνάμε, άλλωστε, ότι τα παιχνίδια με καθαρή υποστήριξη 3dfx τρέχουν εμφανώς καλύτερα από τον ανταγωνισμό). Για πόσο όμως θα διαρκέσει αυτή η υποστήριξη; Τι θα γίνει όταν τα μελλοντικά παιχνίδια αρχίσουν να χρησιμοποιούν textures μεγάλης χωρητικότητας και υψηλής ανάλυσης; Αυτά είναι δύο ερωτήματα στα οποία η 3dfx δεν μπορεί (ή δεν τη βολεύει) να δώσει απάντηση. Την απάντηση λοιπόν καλείστε να δώσετε εσείς οι ίδιοι, αναλογιζόμενοι τις ανάγκες σας και τις δυνατότητες του πορτοφολιού σας. Σημειώστε, ωστόσο, ότι ο ανταγωνισμός (nVidia Riva TNT2, S3 Savage4, Matrox G400Max, ATI Rage 128Pro, NEC PowerVR Series 2) αναμένεται ισχυρότερος από ποτέ... PC

GAME CL



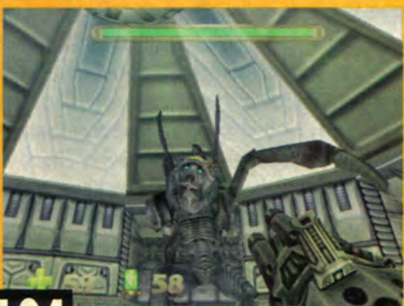
64 **Lands of Lore III**
Περιπλανηθείτε στη χώρα των παραδόσεων και της μαγείας.



72 **X-Wing: Alliance**
Το νέο παιχνίδι της LucasArts με θεματολογία από τη σειρά Star Wars.



88 **Championship Manager 3**
Το καλύτερο football manager game όλων των εποχών.



104 **Turok 2**
Τι θα λέγατε για ένα ανελέητο κυνήγι δεινοσαύρων;



108 **Fighter Squadron**
Οι ιπτάμενοι "δαίμονες" του Β' Παγκόσμιου Πολέμου.



112 **Close Combat 3**
Ζήστε όλη την ένταση του ρωσικού μετώπου.

P O I N T S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οπως ασφαλώς θα είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, κάθε μήνα από τη στήλη "Με δυο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίασή τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", απλά πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να σας γράψουμε!

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	RESIDENT EVIL 2	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	97%
	CARMAGEDDON 2	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	96%
	BLOOD 2: THE CHOSEN	ΜΑΡΤΙΟΣ	87%
	ODDWORLD: ABE'S EXODUS	ΜΑΡΤΙΟΣ	84%
ADVENTURE	QUEST FOR GLORY 5	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	97%
	REDGUARD	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	97%
	THIEF: THE DARK PROJECT	ΜΑΡΤΙΟΣ	96%
	MORPHEUS	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	96%
	DARK SIDE OF THE MOON	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	94%
	FORBIDDEN CITY	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	90%
	CELTICA	ΜΑΡΤΙΟΣ	85%
RPG	BALDUR'S GATE	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	96%
	RETURN TO KRONDOR	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	86%
SIMULATION	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	ΜΑΡΤΙΟΣ	91%
	POWERSLIDE	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	91%
	MOTO RACER 2	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	90%
	GRAND TOURING	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	90%
	FALCON 4.0	ΜΑΡΤΙΟΣ	90%
	SPEED BUSTERS	ΜΑΡΤΙΟΣ	88%
	MIG-29 & F-16	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	72%
STRATEGY	CIVILIZATION: CALL TO POWER	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	96%
	HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	94%
	STARCRAFT BROOD WAR	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	94%
	ALPHA CENTAURI	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	93%
	POPULOUS: THE BEGINNING	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	90%
	SCOTLAND YARD	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	90%
	SIM CITY 3000	ΜΑΡΤΙΟΣ	87%
	CHAOS GATE (WARHAMMER 40000)	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ	86%
	MYTH 2: SOULBRINGER	ΜΑΡΤΙΟΣ	85%
	GANGSTERS	ΜΑΡΤΙΟΣ	82%

ROLE PLAYING GAME

LANDS OF LORE III

Το Lands of Lore θεωρείται από όλους τους hardcore gamers -και είναι- ένα από τα πιο κλασικά παιχνίδια όλων των εποχών. Θεωρείται ως ο τέλειος ορισμός του gameplay. Η Westwood Studios δούλεψε αρκετά πάνω στο Lands of Lore 2: Guardians of Destiny, όμως το παιχνίδι αυτό άφησε το χώρο με ανάμεικτα συναισθήματα. Κυριότερη αιτία ήταν ο πολύ κακός χειρισμός του. Με το Lands of Lore 3 η εταιρία υπόσχεται να συνδυάσει τα πιο θετικά στοιχεία των δύο πρώτων τίτλων της σειράς εμπλουτίζοντάς τα με νέα στοιχεία δράσης και ακόμη πιο πλούσιο σεναριακό background, δημιουργώντας έναν κόσμο που θα απορροφήσει ολοκληρωτικά τον παίκτη. Και ως έναν σημαντικό βαθμό τα καταφέρνει.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το Lands of Lore 1 είναι για μένα ένα από τα καλύτερα CRPGs όλων των εποχών. Κυριολεκτικά ανεπανάληπτο. Σε καθήλωνε σχεδόν από την πρώτη στιγμή. Διαθέτει την πιο ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ ανάμεσα στα επιμέρους στοιχεία του παιχνιδιού που έχω δει και αγγίζει το τέλειο ως προς το χειρισμό του. Οπως αναφέρω και ανωτέρω, μαζί με το Knight Lore της Ultimate Play the Game, που κυκλοφόρησε στους 8-bit υπολογιστές, θεωρούνται ο τέλειος ορισμός του λεγόμενου gameplay στους υπολογιστές. Σχεδόν όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού αγγίζουν το απόλυτο. Ακόμη και τώρα αν το παίξει κάποιος, αντέχει στον ανταγωνισμό, ακριβώς λόγω της τελειότητάς του.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Το Lands of Lore 2, με την 3D engine που χρησιμοποίησε, στηρίχθηκε στην αίγλη του πρώτου, χωρίς όμως να έχει κανένα ουσιαστικό σημείο επαφής μαζί του. Φιλόδοξη προσπάθεια, που όμως παρουσιάστηκε με λάθος εμφάνιση, με απαράδεκτο για παιχνίδι του είδους σύστημα χειρισμού και όχι μόνο. Η κριτική που δέχτηκε η εταιρία ήταν δριμύτατη και κλόνισε σε σημαντικό βαθμό την εμπιστοσύνη του κόσμου απέναντί της.

Το Lands of Lore 3 έρχεται να αλλάξει ριζικά την αρνητική εικόνα που προκάλεσε το δεύτερο της σειράς. Κυκλοφορώντας σε χρόνο-ρεκόρ για sequel, δείχνει με τον καλύτερο τρόπο πως, όταν μια εταιρία ξέρει να ακούει θετικά τις κριτικές που τις γίνονται αλλά και θέλει, μπορεί να αλλάξει τα πάντα σε χρόνο μηδέν.

Για να γίνω πιο κατανοητός στα σχόλιά μου, σας αναφέρω ότι, αν βαθμολογούσα συγκριτικά και τα τρία παιχνίδια της σειράς, θα έδινα στο Land of Lore 1 95%, στο Land of Lore 2 65% και στο Land of Lore 3 85%.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το βασικό σεναριακό μοτίβο του παιχνιδιού είναι αρκετά ενδιαφέρον. Εσύ παίρνεις το ρόλο του Copper le Gre, νόθου γιου του Eric le Gre, ο οποίος είναι αδελφός του Βασιλιά Richard. Ο πατέρας σου είχε μία σύντομη ερωτική ιστορία με μία Dracoid barmaid και το αποτέλεσμα της σχέσης τους είσαι εσύ. Περνάς τα πρώτα 16 χρόνια της ζωής σου ανάμεσα στους απλούς ανθρώπους, τους χωρικούς, και παρ' όλο που στις φλέβες σου τρέχει βασιλικό αίμα, ελάχιστοι σε υπολογίζουν.

Ενα βράδυ αδηφάγα και υπερφυσικά τέρατα επιτίθενται και σκοτώνουν τον πατέρα σου Eric καθώς και τους "νόμιμους" γιους του και ετεροθαλή αδέλφια σου. Ξαναβρίσκεις τις αισθήσεις σου βαριά τραυματισμένος και διαπιστώνεις πως όλη η οικογένειά σου είναι νεκρή. Μία μαγική δύναμη όμως έχει κλέψει την ψυχή σου. Ενα spell που έριξε κάποιος -προφανώς πανίσχυρος- φίλος σου σε κράτησε στη ζωή, αλλά τι ζωή... Είσαι ο μοναδικός εναπομείνας νόμιμος κληρονόμος του βασιλικού θρόνου και αυτό περιπλέκει τα πράγματα, αφού οι περισσότεροι σε θεωρούν πραγματικό υπαίτιο της συμφοράς που χτύπησε τη βασιλική οικογένεια. Ο σύμβουλος του βασιλιά αλλά και η κανονική σύζυγος του πατέρα σου σε κατηγορούν ανοικτά για το φόνο του πατέρα σου και των αδελφών σου.

Ο χρόνος που έχεις μπροστά σου για να λύσεις το μυστήριο δεν είναι πολύς. Το spell που σε προστατεύει γίνεται όλο και πιο αδύνατο. Μοναδική ελπίδα σου είναι να σώσεις τον εαυτό σου και μαζί και το Βασίλειο.

Οι περιπέτειές σου ξεκινούν στο Gladstone, το οποίο μπορεί να έπαιζε σημαντικό ρόλο στα Lands of Lore I και 2, ωστόσο δεν είχε αξιοποιηθεί σωστά μέχρι τώ-



Επιδιορθώνοντας τον καθρέφτη με τη σφραγίδα (seal) που παίρνεις από τον Jakel στο φινάλε.

ρα. Στο παιχνίδι το Gladstone παίζει πρωταγωνιστικό ρόλο, ως μία ζωντανή πόλη με τις συντεχνίες της (guilds), τα καταστήματα και τα σπίτια της, τους κατοίκους αλλά και τους ληστές, τους φρουρούς που επιβάλλουν την τάξη. Το Upper Gladstone, με το βασιλικό κάστρο στο κέντρο, είναι το μέρος όπου μένουν οι πλούσιοι της πόλης και φρουρείται/αστυνομεύεται πολύ καλά. Στο Lower Gladstone, όπου μένει ο απλός κόσμος της πόλης, έχεις να ανησυχείς μόνο για τους κλέφτες.

Προσπαθώντας να βρεις τι έχει συμβεί και πώς θα σώσεις την ψυχή σου, μαθαίνεις ότι όλα αυτά σχετίζονται με την εμφάνιση 5 portals που συνδέουν το Gladstone με άλλους σχεδόν μυθικούς κόσμους. Οι κόσμοι αυτοί είναι οι Volcanic Caves, το Frozen Wastes, το Underworld, το Ruloi Homeworld και το Shattered Desert. Σκοπός σου είναι να κλείσεις τις 5 αυτές portals και να σώσεις το Gladstone από την καταστροφή. Φυσικά στο τέλος θα πρέπει να πολεμήσεις σε μία σχεδόν κατακλυσμιαία μάχη με τον πραγματικό υπαίτιο της κατάστασης αυτής.

Αυτός που βρίσκεται πίσω από την εμφάνιση των 5 portals, την καταστροφή της οικογένειάς σου, το κλέψιμο της ψυχής σου και τα δεινά που πλήττουν την περιοχή είναι πανίσχυρος και άριστος γνώστης της περίφημης Ancient Magic.

Είσαι έτοιμος για να παλέψεις για την ίδια σου τη ζωή;

Το σενάριο είναι αρκετά καλό, πλούσιο σε μυστήρια και ανατροπές, άριστα δομημένο ως προς την εξέλιξη της ιστορίας. Απλά του λείπει ένας χαρακτήρας όπως η φοβερή και ανεπανάληπτη Scotia, που μπορεί να ήταν η κακή του πρώτου μέρους της σειράς, αλλά τελικά άρεσε πιο πολύ σε όλους, ακριβώς γιατί είχαν αναπτυχθεί εξαιρετικά ο χαρακτήρας και η γενικότερη παρουσία της.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Καταρχήν να ξεκαθαρίσουμε το εξής: Το παιχνίδι υποστηρίζει κάρτες γραφικών με 3D accelerators. Αν έχετε τέτοια κάρτα γραφικών, τότε μπορείτε να τρέχετε το παιχνίδι σε υψηλότερες αναλύσεις και μεγαλύτερο βάθος χρώματος είτε σε Glide για τις βασισμένες σε 3Dfx 3D κάρτες γραφικών είτε σε Direct3D για τις υπόλοιπες 3D κάρτες γραφικών. Στις κάρτες αυτές τα γραφικά δείχνουν σχεδόν τέλεια.

Για όσους δεν έχουν κάρτα γραφικών με 3D accelerators, όπως και εγώ, το αποτέλεσμα στα γραφικά είναι σχετικά καλό, όχι πάντως τίποτα το ιδιαίτερο. Το τονίζω αυτό, γιατί πιστεύω ότι θα μπορούσαν να είχαν κάνει κάτι καλύτερο στο συγκεκριμένο τομέα, όπως έκανε η εταιρία με το Blade Runner ή η Sierra με το King's Quest 8.

Όλοι εμείς λοιπόν που δεν έχουμε ακόμη κάποια τέτοια κάρτα γραφικών θα αρκεστούμε σε ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα, και μάλλον θα πρέπει να κοιτάξουμε να αγοράσουμε γρήγορα μία τέτοια κάρτα νέας γενιάς.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός αλλά με πολλά αντιφατικά στοιχεία. Τα ηχητικά εφέ είναι προσεγμένα και η background μουσική στους περισσότερους κόσμους ιδιαίτερα ατμοσφαιρική. Σε μερικά τμήματα του παιχνιδιού όμως είναι ιδιαίτερα ενοχλητική. Προσωπικά, σε 2-3 περιπτώσεις έκλεισα τελείως τον ήχο, γιατί από ένα σημείο και μετά γινόταν αφόρητος.

Θετικό στοιχείο του παιχνιδιού αποτελεί το ότι σχεδόν όλοι οι διάλογοι καταγράφονται στο ειδικό journal του ήρωα.

Το νέο σύστημα χειρισμού που δημιούργησε η Westwood δουλεύει αρκετά καλά. Η κυρίως οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 4/5 της συνολικής. Στο κάτω μέρος της οθόνης βρίσκονται τα spells, το inventory, η πυξίδα κίνησης, το journal καθώς και οι ενδείξεις για την υγεία του ήρωα, το mana του (ενέργεια για τα spells) και το σύνολο των νομισμάτων που έχει.

Για να δεις το inventory σου κάνεις κλικ στο ειδικό σακίδιο που υπάρχει στα δεξιά της πυξίδας όπως κοιτάς. Ανοίγει ένα ειδικό παράθυρο και αυτή τη φορά η οθόνη δράσης μικραίνει περίπου στα 3/7 της οθόνης, αλλά και πάλι μπορείς να παίζεις κανονικά. Στο νέο παράθυρο που ανοίγει φαίνονται η δύναμή σου (Might), η

Το Lands of Lore 3 έρχεται να αλλάξει ριζικά την αρνητική εικόνα που προκάλεσε το δεύτερο της σειράς. Κυκλοφορώντας σε χρόνο-ρεκόρ για sequel, δείχνει με τον καλύτερο τρόπο πως, όταν μια εταιρία ξέρει να ακούει θετικά τις κριτικές που τις γίνονται αλλά και θέλει, μπορεί να αλλάξει τα πάντα σε χρόνο μηδέν.

ΕΤΑΙΡΙΑ

WESTWOOD STUDIOS (http://www.westwood.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, 2D κάρτα γραφικών με 2MB RAM και DirectX συμβατούς drivers, Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX συμβατούς drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 503MB στον σκληρό!

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το παιχνίδι μας προσέφεραν η αντιπρόσωπος εταιρία CD-Media και τα καταστήματα Παπασωτηρίου.



Η τελική μονομαχία σου με τον περίφημο Jakel.



Σκοτώνοντας το Ruloi Collective θα πάρεις άλλο ένα κομμάτι του μαγικού καθρέφτη.



Ο τελευταίος των Δράκων από τον οποίο θα πάρεις ένα κομμάτι του μαγικού καθρέφτη.



Ο περίφημος White Tower.

αμυντική ικανότητά σου (Protection), η ικανότητά σου σε όπλα από απόσταση (Missile) και αυτή σε συμπλοκή εκ του συστάδην (Melee). Ακριβώς δίπλα υπάρχει η ένδειξη για το αν πεινάς ή όχι, ενώ από πάνω βρίσκονται οι θέσεις όπου βάζεις τα όπλα σου: ένα για βολές από μακριά, πανοπλία, ασπίδα και όπλο για μάχη σώμα με σώμα. Κάτω από αυτά υπάρχουν 4 θέσεις για ειδικά αντικείμενα, όπως gauntles, bracers, gloves, gems κ.λπ. Στα δεξιά φαίνονται οι επιπλέον 25 θέσεις του inventory σου, που μαζί με τις 5 στο κάτω μέρος της οθόνης γίνονται 30 συνολικά. Στην άνω δεξιά γωνία του παραθύρου που έχει ανοίξει με το inventory βρίσκεται ο familiar χαρακτήρας σου, ο χειρισμός του οποίου περιλαμβάνει 4 ειδικά πλήκτρα, τα Follow Player, Attack, Find Item και Use Special Powers. Κλείνεις το ειδικό παράθυρο του inventory σου είτε κάνοντας ξανά κλικ στο σακίδιο στα δεξιά της πυξίδας, είτε πατώντας το πλήκτρο "I" (Inventory).



Ο Ruloi Home World.

Κάνοντας κλικ στο Journal στα αριστερά της πυξίδας όπως κοιτάς, ανοίγει ένα παράθυρο που καταλαμβάνει όλη την οθόνη δράσης - όταν γίνεται αυτό, παγώνει αυτόματα η όποια δράση βρίσκεται σε εξέλιξη. Στο άνω μέρος του Journal βρίσκονται 13 ειδικά icons. Από αριστερά προς τα δεξιά όπως κοιτάς, αυτά είναι τα: Spells, Item Descriprions, Creatures, Pharmacopia Recipes, Essential Items, Quests, Automap, Guilds, Skills, Exit To Options, Conversations, Notes και Comments.

Στο Spells (πλήκτρο S) καταγράφονται τα μαγικά που είτε έχεις αγοράσει είτε έχεις βρει στα ταξίδια σου. Στο Item Descriprions καταγράφονται όλα τα αντικείμενα που βρίσκεις και, αν έχεις μαζί σου και το κατάλληλο Familiar, θα κάνεις και αναγνώριση των χαρακτηριστικών κάθε αντικειμένου. Στο Creatures καταγράφονται όλα τα τέρατα που συναντάς και το τι περίπου κάνει το καθένα από αυτά. Στο Pharmacopia Recipes καταγράφονται οι συνδυασμοί φίλτρων που μαθαίνεις για τη δημιουργία άλλων, πιο χρήσιμων αντικειμένων ή φίλτρων. Στο Essential Items καταγράφονται αυτόματα τα αντικείμενα που είναι ΚΑΘΟΡΙΣΤΙΚΑ για την ολοκλήρωση κάποιας αποστολής. Αυτά τα αντικείμενα δεν μπαίνουν στο inventory σου, οπότε δεν έχεις άμεσο χειρισμό πάνω τους, αλλά θα εμφανιστούν στον κέρσορα ΟΤΑΝ αυτό χρεια-

BUGS

Το παιχνίδι δυστυχώς έχει αρκετά bugs. Με πέταξε περισσότερες από δέκα φορές απροειδοποίητα στα Windows. Και το πιο αρνητικό στη διαδικασία αυτή είναι ότι, μόλις πήγαινα να κάνω Restart ή Shut Down τα Windows, αυτά κολλούσαν. Το αποτέλεσμα είναι ότι έπρεπε να κλείσω τον υπολογιστή από τον διακόπτη, οπότε τα Windows, επειδή δεν έκλειναν σωστά, δημιουργούσαν Lost Clusters στο σκληρό δίσκο. Ετσι, ξεκινώντας πάλι τον υπολογιστή έπρεπε να κάνω κάθε φορά εξέταση και διόρθωση του δίσκου και να τρέχω ξανά το παιχνίδι, αυτό δε με τη σειρά του να φτιάχνει πάλι την cache που χρειάζεται για να διαχειριστεί τη μνήμη, που είναι μίνιμουμ 300MB κ.λπ. Ουφ, κουράστηκα και μόνο που τα γράφω.

Ενα άλλο bug που βρήκα έχει να κάνει με το ότι μερικές φορές, αν και ολοκληρώνεις μία αποστολή που σου αναθέτει ένα Guild, αυτή δεν διαγράφεται κανονικά στο Journal. Ενα τέτοιο πρόβλημα συνάντησα στο Cleric Guilds αλλά και άλλα δύο στο Fighters Guild. Από ό,τι διαπίστωσα, το γεγονός αυτό έχει να κάνει με το αν κάνεις τη συγκεκριμένη δράση ΠΡΟΤΟΥ σου δώσουν τη σχετική εντολή από το αντίστοιχο Guild. Θα μου πείτε, και πού να το ξέρεις αυτό; Ε, καλά, ψιλοπράγματα τώρα.



Το bug με τα γραφικά του παιχνιδιού.

Ενα τρίτο bug υπάρχει στη διαδρομή που κάνεις μέσα στην Drarcle's Lair για να φτάσεις στο μαγικό καθρέφτη. Εκεί ένα μέρος του διαδρόμου, όπου προχωράς στις σπηλιές, χωρίζεται στα δύο και μετά πιο κάτω τα δύο τμήματα ενώνονται ξανά σε ένα. Αν περίπου από τη μέση του παιχνιδιού και μετά προσπαθήσεις να περάσεις το διάδρομο αυτόν από τη δεξιά μεριά, τα γραφικά "σπάνε" και δεν μπορείς να κινηθείς, ό,τι και να κάνεις. Ετσι, πρέπει να γυρίσεις πίσω και να πας από την αριστερή όπως κοιτάς μεριά.

Τέλος, ένα πρόβλημα που αντιμετώπισα, και που δεν ξέρω αν είναι bug του παιχνιδιού ή κάτι άλλο, έχει σχέση με το αν φορούσα τα Dragonfire Bracers αφού ήδη είχα φορέσει τα Dragon scale Armor και Dragonscale Gauntlets. Τα bracers προς το τέλος του παιχνιδιού έβγαζαν φωτιά και επιτίθονταν σε/σκότωναν ΟΠΟΙΟΝΔΗΠΟΤΕ χαρακτήρα βρισκόταν κοντά μου. Ετσι, σκότωνα αναγκαστικά και καλούς NPCs χαρακτήρες. Βγάζοντας τα Bracers δεν υπήρχε κανένα πρόβλημα.



Ο κόσμος των μεταλλαγμένων Shattered Desert.

στεί, ΑΥΤΟΜΑΤΑ. Στο Quests καταγράφονται οι αποστολές που σου ανατίθενται. Μόλις μία αποστολή ολοκληρωθεί, τότε αυτή διαγράφεται. Στο Automap (πλήκτρο Tab) σχηματίζονται αυτόματα οι χάρτες του παιχνιδιού καθώς προχωράς. Πάντως πρέπει να τονίσω ότι δεν υπάρχει η τελειότητα των χαρτών, από πλευράς λεπτομερειών που καταγράφονται, την οποία διέθετε το LOL 1. Στο Guilds καταγράφονται οι συντεχνίες των οποίων είσαι μέλος καθώς και το επίπεδο όπου έχεις φτάσει σε καθεμία από αυτές. Στα Skills καταγράφονται οι ικανότητές σου. Μοναδικό αρνητικό εδώ είναι ότι δεν έχεις εσύ πρόσβαση σε αυτές, αλλά ενσωματώνονται αυτόματα στο χαρακτήρα σου και ενεργοποιούνται επίσης αυτόματα κατά τη διάρκεια της δράσης. Το Exit To Options σε βγάζει στο Main menu (όπως και το πλήκτρο Escape). Στο Conversations καταγράφονται σε βάθος 30 σελίδων οι συζητήσεις που κάνεις. Αυτό σημαίνει ότι, όταν φτάσεις στην 30ή σελίδα καταχωρισμένων συζητήσεων, αυτές αυτόματα ανανεώνονται από την αρχή. Στο Notes κρατάς κάποια δικά σου σχόλια, αν θέλεις. Στο Comments καταγράφονται διάφορα σχόλια που κάνεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και, τέλος, πατώντας το πλήκτρο H εμφανίζεται το ειδικό Help menu, το οποίο εξηγεί αναλυτικά σχεδόν τα πάντα γύρω από το παιχνίδι.

Η πιο σημαντική λειτουργία του Journal είναι ότι καταγράφει αυτόματα οτιδήποτε γίνεται και ενημερώνεσαι για αυτό μέσω των διάφορων topics, που παραμένουν ενεργά μέχρι να τα δεις/διαβάσεις. Πράγματι εξαιρετική λειτουργία του παιχνιδιού, αφού σε προειδοποιεί ακόμη και για τα τέρατα που θα συναντήσεις.

Οταν ξεκινάς ένα παιχνίδι ή πατώντας το πλήκτρο Escape κατά τη διάρκεια της δράσης, εμφανίζεται η οθόνη με το Main menu. Από εδώ κάνεις Save και Load (λειτουργούν άψογα και τα δύο, μόνο που σημειώστε ότι προς το τέλος του παιχνιδιού κάθε save έχει μέγεθος 3MB!), Quit, Resume ("συνέχισε το παιχνίδι") κ.ά. Από τα menu αυτά πάρα πολύ σημαντικό είναι το Options, από το οποίο ρυθμίζεις τη λειτουργία των πλήκτρων. Ρυθμίστε τις βασικές κινήσεις όπως σας συμφέρει περισσότερο. Προσωπικά κινιόμουν με τα 4 arrow πλήκτρα, πηδούσα με τη spacebar, πολεμούσα με το A, κοιτούσα πάνω/κάτω με τα Page-Up/Down, επικέντρωνα την όρασή μου με το Z, έτρεχα με το αριστερό Shift και έσκυβα με το πλήκτρο C, για να αναφέρω τα πιο βασικά πλήκτρα.

Το να κινούμαι με τα arrow πλήκτρα και να πολεμώ με το πλήκτρο A είναι για μένα ο πιο λειτουργικός συνδυασμός πλήκτρων.

Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ & ΤΑ ΠΕΡΙΦΗΜΑ GUILDS

Στο LOL 3 αναπτύσσεις το χαρακτήρα σου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, βασισμένος στα Guilds όπου έχεις γίνει μέλος και τις ικανότητες (skills) που ακολουθείς. Τα 4 Guilds είναι τα: Iron Ring (Warriors Guild), Talamari (Wizards Guild), Order of Finch (Clerics Guild) και το Bacchanal (Thieves Guild).

Μόλις γίνεις μέλος σε ένα Guild, η εμπειρία σου ανεβαίνει κατά ένα επίπεδο. Αν είσαι μέλος μόνο σε ένα Guild, θα ανεβείς γρήγορα επίπεδα εμπειρίας. Αν είσαι μέλος σε όλα, θα ανεβαίνεις πιο αργά, αφού η εμπειρία σου θα μοιράζεται στο καθένα ξεχωριστά. Το manual αναφέρει ότι μπορείς να γίνεις μέλος ενός Guild μόνο για ένα συγκεκριμένο μέρος του παιχνιδιού. Προσωπικά δεν μπόρεσα να καταλάβω τι εννοούν με τη φράση τους, ίσως τη φάση προτού εγγραφείς οριστικά σε κάποιο από αυτά (πρώτα σε προσλαμβάνουν δοκιμαστικά και, αν φέρεις σε πέρας την αποστολή σου, σε κάνουν κανονικό μέλος). Εγώ πάντως σας συνιστώ, αντίθετα με ό,τι αναφέρει το manual του παιχνιδιού, να γίνετε μέλη σε ΟΛΑ ta Guilds, και μάλιστα το ταχύτερο δυνατόν.

Στο Iron Ring μαθαίνεις την τέχνη του σπαθιού και ως ειδικές ικανότητες έχεις τις Mighty Blow, Rapid Strike και Marksmanship.



Στον Volcano World.

Στο The Talamari μαθαίνεις τα μυστικά της μαγείας και εδώ θα συναντήσεις την πανέμορφη Dawn. Οι ειδικές ικανότητες που θα αποκτήσεις είναι οι Arcane Lore, Identify και Mana Tap.

Στο Order of the Finch μαθαίνεις τα μυστικά των Κληρικών-Θεραπευτών (Healers). Οι ειδικές ικανότητες που θα

ΕΙΔΙΚΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Virtual Memory Settings

Το LOL 3 χρειάζεται περισσότερη RAM από όση υπήρχε στο σύστημά μας. Τα Windows 95/98 αυτόματα ρυθμίζουν τη μνήμη αυτή μέσω της επιλογής "Virtual Memory". Το παιχνίδι συνιστά να μην ορίζει ο παίκτης την ποσότητα της μνήμης αυτής αλλά να αφήνει να τη χειρίζονται μόνα τους τα Windows.

2. Microsoft PowerToys

Εάν έχετε εγκαταστημένα τα Microsoft PowerToys στον υπολογιστή σας, πρέπει να τα αφαιρέσετε! Αυτά που ενοχλούν κυρίως είναι τα QuickRes και FlexiCD, τα οποία συνήθως δημιουργούν μία μαύρη οθόνη όταν ξεκινά το LOL 3. Προσωπικά το θεωρώ ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΟ και μόνο για αυτό το λόγο έχω κόψει πόντους από τη βαθμολογία του παιχνιδιού. Σε λίγο θα μας λένε και τι ακριβώς προγράμματα επιτρέπεται να τρέχουμε!

3. System Agent

Στο ίδιο μήκος κύματος με τα ανωτέρω, αν έχετε εγκαταστημένο το Microsoft System Agent system extensions στον υπολογιστή σας, καλό είναι να το απενεργοποιήσετε (Disable), για να μην έχετε προβλήματα με την ποιότητα του video.

Ο ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ

Κάνοντας κλικ στο σακίδιο ενεργοποιείς το inventory του παιχνιδιού.









Τα αντικείμενα που έχεις μαζέψει στο παιχνίδι μέχρι τώρα. Κάνοντας κλικ σε ένα από αυτά παίρνεις την πλήρη περιγραφή του.



Εδώ καταγράφονται οι συνταγές για τα διάφορα spells και τα ειδικά αντικείμενα που μπορείς να φτιάξεις.



Το παράθυρο με τα πλήρη spells του παιχνιδιού.



Εδώ καταχωρίζονται τα αντικείμενα που είναι απαραίτητα για την ολοκλήρωση των βασικών αποστολών σου.





Εδώ φαίνονται οι αποστολές που έχεις ολοκληρώσει αλλά και αυτές που πρέπει να φέρεις σε πέρας.



Δείγμα από τους χάρτες του παιχνιδιού.



Εδώ φαίνονται οι τέσσερεις συντεχνίες στις οποίες γίνεσαι μέλος, αλλά και τα επίπεδά σου σε καθεμία από αυτές.



Οι συζητήσεις που κάνεις με τους διάφορους χαρακτήρες, όπως αυτές καταγράφονται στο ημερολόγιό σου.



Εδώ καταγράφονται οι ικανότητές σου.



Τα σχόλια που κάνεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



















Η πόλη του Gladstone σχεδόν ολοκληρωτικά κατεστραμμένη.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΔΡΑΣΗ	96

96



Το LOL3 ξαφνιάζει θετικά σε όλα τα σημεία του. Με αρκετά ενδιαφέροντες κόσμους, εξαιρετικά πλούσια και ανοικτή δράση, διανθισμένη με πλήθος πρωτότυπων στοιχείων, θα ικανοποιήσει κάθε χρήστη. Οντας το πιο γνήσιο RPG της σειράς, πολύ καλύτερο από το δεύτερο μέρος, προσπαθεί να συναγωνιστεί το πρώτο ως προς το gameplay και υστερεί έναντι αυτού κυρίως ως προς τη γενικότερη ισορροπία των συνολικών στοιχείων του παιχνιδιού.

αποκτήσεις είναι οι Spirit Lore, Holy Strike, Herb Lore και Restore Familiar.

Στο Bacchanal μαθαίνεις τα μυστικά των Κλεφτών. Οι ειδικές ικανότητες που θα αποκτήσεις είναι οι Climb, Long Jump, Fall, Pick Lock, Steal, Backstab, Sniper και Death Strike. Σημείωσε μόνο ότι αυτό δεν είναι κανονικό Guild, όπως τα άλλα, αλλά περισσότερο μία παράνομη συντεχνία.

TA FAMILIARS & ΟΙ NPC ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Το LOL 3 παρουσιάζει μία σημαντική καινοτομία: τα περίφημα Familiars. Ο ρόλος τους στο παιχνίδι είναι ο εξής: Πρόκειται για συντρόφους σας στο παιχνίδι, ο καθένας από τους οποίους κάνει ξεχωριστά πράγματα. Μπορείς να διαλέξεις ΜΟΝΟ ΕΝΑ από τα 4 διαθέσιμα Familiars, το οποίο δεν έχεις τη δυνατότητα να αλλάξεις μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Ετσι, θέλει πολλή προσοχή το ποιο Familiar θα πάρεις, αν και προσωπικά δεν πιστεύω ότι παίζουν ουσιαστικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Περισσότερο λειτουργούν ως φίλοι, σύντροφοι, παρά ως κάτι άλλο. Προσωπικά διάλεξα στην τύχη την Griselda από το Magicians Guild, αλλά το μόνο που έκανε ήταν να με βοηθήσει με τα μάγια της σε μερικές μάχες στο φινάλε του LOL 3. Αν κάποιο Familiar πεθάνει, πρέπει να το πας στο Cleric Guild για ανάσταση, εκτός αν έχεις μαζί σου κάποιο lifestone ή αν έχεις αποκτήσει την ικανότητα να το ανασταίνεις ο ίδιος. Τα 4 Familiars, ένα από κάθε Guild, είναι τα:

LIG (Iron Golem) από το Fighter's Guild. Είναι πολύ δυνατός μαχητής. Σου βρίσκει επίσης φαγητό.

GRISELDA (Homunculus) από το Wizard's Guild. Κάνει spells σε όποιον σου επιτίθεται. Βρίσκει επίσης συνταγές και αναγνωρίζει αντικείμενα.

GOLDY (Glitterfay) από Cleric's Guild. Επίσης επιτίθεται με μαγεία, ενώ παράλληλα σε θεραπεύει και από πληγές αλλά και από δηλητήριο. Στα σκοτεινά dungeons κάνει το spell Light.

SYRUSS (Ferret) από το Thieves' Guild. Κλέβει, βρίσκει σημαντικά αντικείμενα και σου δίνει χρήσιμες πληροφορίες για μία σειρά πρόσωπα ή γεγονότα.

Η δράση σου με τους λεγόμενους NPCs (Non-Player Characters) είναι απλή: Πηγαίνεις κοντά τους και κάνεις κλικ τον κέρσορα ομιλία-χωνί, όταν και όπου αυτός εμφανίζεται. Ας σημειωθεί ότι σχεδόν όλοι οι χαρακτήρες του παιχνιδιού έχουν δημιουργηθεί με το 3D Studio-Max και με ένα ειδικό πρόγραμμα της Westwood τους δίνεται η επιθυμητή κίνηση. Κάθε χαρακτήρας αποτελείται από 20.000 πολύγωνα!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι εξαιρετική και σε καθηλώνει από την πρώτη στιγμή. Προσφέρει έναν πράγματι ζωντανό κόσμο, ο οποίος δύσκολα συναντιέται σε παιχνίδι του είδους. Σε αυτό το σημείο το παιχνίδι όντως απογειώνεται και σχεδόν αγγίζει την τελειότητα του LOL 1.

Η δράση του είναι πολύ πλούσια και, το κυριότερο, πολύ έξυπνα δομημένη. Το παιχνίδι είναι ανοικτό κατά έναν μοναδικό τρόπο, όσο και αν φυσικά σε συγκεκριμένα σημεία πρέπει να κάνεις συγκεκριμένα πράγματα για να προχωρήσει η ιστορία και η δράση.

Σκοπός σου είναι να επισκεφθείς τους πέντε κόσμους που προαναφέρθηκαν (Volcanic Caves, Frozen Wastes, Underworld, Ruloi Homeworld και Shattered Desert) και σε καθέναν από αυτούς να σκοτώσεις ένα πολύ δυνατό τέρας. Σκοτώνοντάς το θα πάρεις είτε από το πτώμα του είτε από το έδαφος ένα κομμάτι του μαγικού καθρέφτη. Αφού συμπληρώσεις και τα πέντε κομμάτια, θα πρέπει να γυρί-



Η περίφημη Dawn.



Το φάντασμα του πατέρα σου στο Underworld.



Συναντώντας τον περίφημο Draracle.



Το ξωτικό σου (familiar) κάνοντας μάγια.



Μίλησέ του οπωσδήποτε, γιατί θα σου δώσει το δεύτερο πιο δυνατό σπαθί όλου του παιχνιδιού.



Μέσα στο κάστρο Gladstone, στο δωμάτιο όπου στο LOL 1 έβρισκες το μαγικό χάρτη.



Πρόσεξε το σύμβουλο του Βασιλιά, γιατί είναι καθαρά εναντίον σου.

ΜΕΡΙΚΑ HINTS

Καταρχήν σημειώνετε πάνω στο χάρτη οτιδήποτε αξιοπερίεργο βλέπετε. Ετσι, αν δείτε ένα σεντούκι, καταγράψτε τη θέση του γράφοντας και το Level που χρειάζεται για να το ανοίξετε. Μόνο έτσι θα θυμάστε αργότερα πού έχετε δει κάτι και τι κάνει αυτό. Η πλειονότητα των Spells είναι ουσιαστικά άχρηστη. Απαραίτητα όμως είναι τα Laser Heal, Greater Light και Poison Shield. Αυτά αγοράστε τα το συντομότερο δυνατόν. Επίσης, όποτε μπορέσετε, αγοράστε και τα Damage Shield και Empower Homunclus για έξτρα προστασία, δική σας και του Familiar σας. Προτιμήστε το Laser Heal από το Greater Heal, καθώς κατά παράδοξο τρόπο θεραπεύει την ίδια χαμένη ποσότητα υγείας καταναλώνοντας λιγότερο mana. Η πιο δυνατή πανοπλία είναι η Dragonscale Armor και την παίρνετε μέσα από το κάστρο Gladstone μαζί με τα Dragonscale Gaunlets και Dragonfire Bracelets. Το πιο δυνατό σπαθί που θα χρησιμοποιήσετε είναι το Thohan's Great Sword. Προς το τέλος του παιχνιδιού θα βρείτε και το ακόμη πιο δυνατό Great Sword Darkstorm, αλλά δεν θα μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε ουσιαστικά μέσα στο παιχνίδι, αφού θα είστε σχεδόν στο τέλος. Τα περισσότερα αντικείμενα που θα βρείτε δεν πρόκειται να τα χρησιμοποιήσετε, εκτός φυσικά από αυτά του φαγητού. Σας συνιστώ να τα πουλήσετε. Εγώ τα φύλαγα έξω από το Magician's Guild και, όταν καταστράφηκε σχεδόν ολοκληρωτικά το Gladstone, εξαφανίστηκαν όλα τους. Και μιλάμε ότι είχα μαζέψει οποιοδήποτε αντικείμενο έβρισκα μπροστά μου. Μοναδικά κάπως χρήσιμα αντικείμενα είναι τα Vel's Fruit για το δηλητήριο (μέχρι να αποκτήσετε το spell Poison Shield) και τα Lifestone, που ανασταίνουν το Familiar σας, μέχρι φυσικά να αποκτήσετε εσείς οι ίδιοι αυτή την ικανότητα.

σεις στη σπηλιά του Draracle και να πολεμήσεις αυτόν που είναι υπαίτιος για όλο το κακό, τον μέχρι πρότινος βοηθό του Draracle Jakel.

Αυτό που μου άρεσε πάρα πολύ στο παιχνίδι είναι ότι έχουν βάλει, έστω και σε διαφορετική μορφή, κομμάτια από το LOL 1, όπως το ειδικό Draracle's Caves, που είναι πανομοιότυπο, καθώς και το εκπληκτικό White Tower, το οποίο και μόνο που το είδα πιάστηκε το στομάχι μου, ενθυμούμενος τι είχα περάσει στο LOL 1 για να ξεμπερδέψω από κει μέσα.

Η τελευταία μάχη είναι πολύ δύσκολη. Θα χρειαστεί να σκοτώσεις πέντε οπτασίες του Jakel μέχρι να βρεις το δρόμο και να ανοίξεις μία γέφυρα. Διασχίζοντάς την θα βρεθείς σε μία αρένα όπου θα σου επιτεθούν Skeletal Warriors. Αφού τους νικήσεις, θα δώσεις την τελική μάχη με τον πραγματικό αυτή τη φορά Jakel μέχρι τελικής πτώσης. Νικώντας τον θα πάρεις την ειδική σφραγίδα που χρειάζεσαι για να ενώσεις μόνιμα τα πέντε κομμάτια του μαγικού καθρέφτη που έχεις μαζέψει. Και τότε πια θα παρακολουθήσεις το φινάλε.

Φινάλε; Ποιος το είπε αυτό; Εκεί που νομίζεις ότι το παιχνίδι τελείωσε, έχει ακόμη και άλλο. Και ξανά πάλι το ίδιο ακόμη μία φορά. Ουσιαστικά πρόκειται για ένα interactive φινάλε σε τρία μέρη. Δεν γράφω τι συμβαίνει για να μη σας χαλάσω την έκπληξη, αλλά είναι μάλλον το καλύτερο και πιο εντυπωσιακό φινάλε που έχω δει σε παιχνίδι του είδους. Και μόνο για να το δείτε αξίζει να το παίξετε και να το τελειώσετε. Πράγματι έξοχη δουλειά.

ΤΙ ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Προσωπικά με ενόχλησε το γεγονός ότι από ένα σημείο και μετά τα τέρατα ήταν αρκετά εύκολο να τα σκοτώνεις. Περίπου από τη μέση του παιχνιδιού και μετά είσαι ουσιαστικά ανίκητος, ενώ η μόνη δυσκολία είναι στο φινάλε. Στο σημείο αυτό υστερεί κατά πολύ του LOL 1, όπου η ποιότητα των εχθρών ήταν ευθέως ανάλογη της εκάστοτε θέσης του παίκτη μέσα στο παιχνίδι, μάλιστα με μερικές πολύ δύσκολες καταστάσεις (White Tower).

Ο κόσμος που πράγματι με γοήτεψε είναι αυτός του Volcanic World, και ειδικά



Στο βυθισμένο πλοίο θα βρεις το πρώτο σχετικά καλό όπλο σου.

το κομμάτι με την περίφημη σε σύλληψη και δημιουργία Dragon City. Δυστυχώς όμως η εκπληκτική αυτή πόλη, που θα μπορούσε να ήταν ένα παιχνίδι μόνη της, είναι τελείως άδεια, χωρίς σχεδόν καμία δράση.

Αυτό το γεγονός, το να διασχίζεις δηλαδή ατελείωτες περιοχές χωρίς να γίνεται τίποτα, με μοναδικό σκοπό και δράση να βρεις τον τελικό προορισμό σου και να ελίσσεσαι μέσα από διάφορα μονοπάτια προσωπικά με κούρασε πάρα πολύ. Το βρίσκω τελείως ανεξήγητο. Θα μπορούσαν να είχαν προσθέσει δράση με υποαποστολές, κρυφά δωμάτια κ.λπ.

Επίσης, βρήκα την τελική μάχη με τον Jakel λίγο υπερβολική. Δεν ξέρω γιατί, αλλά οι περισσότεροι δημιουργοί CRPGs θέλουν η τελική μάχη να είναι πάντοτε εξαιρετικά δύσκολη.

SIMULATION

STAR WARS X-WING ALLIANCE

Στην αρχή ήταν το X-WING. Στη συνέχεια το TIE FIGHTER. Ακολούθησε το X-WING vs TIE FIGHTER. Τρεις τίτλοι-σταθμοί για τη βιομηχανία των computer games. Ομως, όσο απίστευτο κι αν ακουστεί, αυτά δεν ήταν παρά το ορεκτικό στο γιορτινό τραπέζι του gamer. Το κυρίως πιάτο σερβιρίστηκε πρόσφατα και είναι το πλέον χορταστικό και εύγευστο. Το όνομά του; X-WING ALLIANCE. Καλή σας όρεξη!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

του Γιάννη Τζόϊτη
zano@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
LUCAS ARTS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Win95/98, P200, 32MB RAM, 2MB Graphic card, 4x CD-ROM, 16-bit κάρτα ήχου

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς προσφερε η κατασκευάστρια εταιρία Lucas Arts

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Εάν είχε αθλοθετηθεί κάποιο τρόπαιο για το συχνότερο επισκέπτη των ηλεκτρονικών σελίδων της LucasArts, σίγουρα η υποψηφιότητά μου για την απόκτησή του θα ήταν τουλάχιστον υπολογίσιμη. Οντας ένας από τους πλέον ένθερμους υποστηρικτές της εν λόγω εταιρίας, επισκέπτομαι σχεδόν καθημερινά το Web site της προκειμένου να "αλιεύσω" πληροφορίες σχετικές με κάποια νέα κυκλοφορία της, κατά προτίμηση με θεματολογία εμπνευσμένη από το φανταστικό σύμπαν του Star Wars. Πριν από μερικούς μήνες, τα μάτια μου απείλησαν να "πεταχτούν έξω", καθώς αντίκρισαν την ανακοίνωση για την κυκλοφορία ενός νέου Space Combat Simulator και διαδόχου της σειράς παιχνιδιών X-Wing, του X-Wing Alliance. Διασφαλίζοντας ότι δεν είχα πέσει θύμα πρωταπριλιάτικης φάρσας, όπως νόμισα αρχικά, και με τις μνήμες από το θρυλικό X-Wing να ξυπνούν, διάβασα με αγωνία τα χαρακτηριστικά που θα διέθετε ο καινούριος τίτλος. Αυτό ήταν αρκετό ώστε να με κυριεύσει ανυπομονησία για την ημέρα που θα ήταν, τελικά, διαθέσιμος στην αγορά. Η Οδύσσεια είχε μόλις αρχίσει αλλά ο χρόνος, όπως συνήθως συμβαίνει, τελικά νικήθηκε. Τις στιγμές που γράφονται αυτές οι γραμμές, έπειτα από βασανιστική αναμονή μηνών, το X-Wing Alliance έχει ήδη προσεδαφιστεί στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή μου.



ΕΝΑΣ ΘΡΥΛΟΣ ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ...

Ειλικρινά δεν ξέρω από πού να αρχίσω την εξιστόρηση της εμπειρίας μου. Επειτα από έντονη ενασχόληση με το συγκεκριμένο τίτλο είμαι τόσο ενθουσιασμένος, ώστε δύσκολα θα μπορέσω να βάλω τις σκέψεις μου σε μια σειρά. Θα προσπαθήσω όμως ξεκινώντας από το σενάριο. Σε αντίθεση με το X-Wing vs Tie Fighter, το X-Wing Alliance διαθέτει σεναριακό υπόβαθρο. Επαναφέρεται έτσι το γνώριμο και πετυχημένο ατμοσφαιρικό στιλ που είχαμε γνωρίσει (κάποια χρόνια πριν) στο κλασικό X-Wing.

Σύμφωνα με το νέο σενάριο, είστε ο "Ace", το νεότερο από τα μέλη της οικογένειας Azzameen. Μεγαλώνετε στους κόλπους της οικογενειακής επιχείρησης που φέρει το όνομα "Twin Suns Transport Services". Ο πατέρας σας (Tomaas Azzameen), ένας ιδιαίτερα ικανός και έξυπνος άντρας, έχει καταφέρει, χρησιμοποιώντας τις αρετές του, να καταστήσει τη μεταφορική αυτή εταιρία βιώσιμη και άκρως ανταγωνιστική. Σε αυτό έχουν βοηθήσει ιδιαίτερα τα αδέλφια σας καθώς και ο Antan Azzameen, ο θείος σας. Εσείς, έχοντας πια μεγαλώσει αρκετά, θα κληθείτε να αποδείξετε πως είστε ικανός να αναλάβετε καθήκοντα στην επιχείρηση, κάτι όχι και τόσο εύκολο, αφού κάθε μέρα είναι μια διαρκής μάχη επιβίωσης για την οικογένειά σας στο σκληρό και αδυσώπητο κόσμο του γαλαξιακού εμπορίου. Κυρίως τώρα, που η ραγδαία εξάπλωση της επιχείρησής σας κατάφερε να προκαλέσει τη μήνι του κυριότερου ανταγωνιστή σας, του K'Armyn Viraxo. Ο εν λόγω κύριος είναι ο πατριάρχης της οικογένειας Viraxo και κεφαλή των επιχειρήσεων "Viraxo Industries", των οποίων η κυριαρχία υπήρξε καθολική τα τελευταία χρόνια, στηριζόμενη κυρίως στις ύποπτες συναλλαγές με την Αυτοκρατορία. Νιώθοντας λοιπόν πως έχουν αρχίσει να χάνουν



Το ορμητήριο της οικογενειακής σας επιχείρησης.



Ενα άλμα στο υπερδιάστημα είναι πάντα εντυπωσιακό.



Δείγμα των εξαίρετων γραφικών του X-Wing Alliance.

έδαφος, εξαιτίας των δραστηριοτήτων της οικογένειάς σας, κατέταξαν την τελευταία στη λίστα των ανεπιθύμητων, κηρύσσοντας ταυτόχρονα έναν ανηλεή πόλεμο εναντίον της. Αυτό, σε συνδυασμό με τη γενικότερη αναστάτωση που προκαλεί η διαμάχη των επαναστατών με την Αυτοκρατορία, καθιστά επιβεβλημένη τη συνεισφορά σας στην οικογενειακή επιχείρηση, ώστε αυτή να ισχυροποιηθεί ακόμα περισσότερο. Η μοίρα σας όμως είναι άκρως συνδεδεμένη με την πορεία της επανάστασης, κάτι που θα ανακαλύψετε σχετικά γρήγορα. Κάποια στιγμή, έχοντας πλέον καταθέσει δείγματα των ικανοτήτων σας, η φωτεινή πλευρά της δύναμης θα σας καλέσει για να την υπηρετήσετε. Χωρίς καλά καλά να το καταλάβετε, θα βρεθείτε ταγμένος στην πλευρά των επαναστατικών δυνάμεων, πιλοτάροντας τα μαχητικά σκάφη τους εναντίον της Αυτοκρατορίας. Βέβαια, η οικογένειά σας θα συνεχίσει να αποτελεί κύριο μέλημά σας, καθώς τώρα θα έχει ανάγκη τη βοήθειά σας πιο πολύ από ποτέ. Ετσι, μοιράζοντας την ενεργητικότητά σας μεταξύ οικογενειακών καθηκόντων και επαναστατικών αποστολών, θα αρχίσετε να γράφετε τη δική σας ιστορία, δίνοντας την ευκαιρία σε έναν καινούριο θρύλο να γεννηθεί.

ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΠΗΡΑΝ ...VIAGRA

Τα γραφικά του παιχνιδιού πρέπει να τα δείτε για να τα πιστέψετε. Οι δυνατότητες των καρτών επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών δείχνουν να εξαντλούνται, προσφέροντας ένα ανεπανάληπτο θέαμα. Πράγματι φαίνεται πως η υπάρχουσα τεχνολογία γραφικών συναντά τα όριά της στα δύο CDs που περιέχουν το παιχνίδι. Η ενδυνάμωση των γραφικών είναι καθολική κι έτσι το X-Wing Alliance δεν μοιάζει να διαθέτει τίποτα κοινό με τους προηγούμενους τίτλους της σειράς. Σε αυτό βοηθά και η υποστηριζόμενη μέγιστη ανάλυση, η οποία φτάνει στα δυσθεώρητα ύψη των 1.600x1.200 pixels. Μια μικρή γεύση των γραφικών παίρνει κάποιος από την εισαγωγική cutscene, η οποία είναι αρκούντως πληθωρική τόσο σε διάρκεια όσο και σε ένταση, αποτελώντας ασφαλώς το κερασάκι στην τούρτα. Προοιωνίζεται, δε, την οπτική πανδαισία που θα χαρείτε στη συνέχεια. Ανάλογης αισθητικής και εξίσου δραματικές είναι και οι υπόλοιπες cutscenes που θα έχετε την ευκαιρία να παρακολουθήσετε κατά την πρόοδό σας στο παιχνίδι. Ισως μάλιστα, μερικές από αυτές να είναι ανώτερες, συγκρινόμενες πάντοτε με την αρχική. Οπως και να 'χει, ένα είναι σίγουρο: Θα χρειαστεί να τις παρακολουθήσετε αμέτρητες φορές ώσπου να τις χορτάσετε.

Στο κυρίως παιχνίδι, τα σκάφη δείχνουν επανασχεδιασμένα, με εκπληκτική λεπτομέρεια και χρωματισμούς. Η απεικόνισή τους προσεγγίζει πλέον τη λεπτομέρεια που τα διέκρινε στις κινηματογραφικές ταινίες που προηγήθηκαν, η γκάμα τους, δε, παρουσιάζεται εμπλουτισμένη κι αυτή, διαθέτοντας μοντέλα που κάνουν την παρθενική εμφάνισή τους. Ο αριθμός τους ξεπερνά συνολικά το εκπληκτικό νούμερο των 200. Τα λόγια είναι φτωχά για να περιγράψουν τι σημαίνει αυτό το νούμερο στην πράξη. Γι' αυτό θα χρειαστεί να ριχτείτε στην κόλαση των αστρομαχιών προκειμένου να το συνειδητοποιήσετε. Τα cockpits των σκαφών με τα οποία θα πετάξετε έχουν επανασχεδιαστεί, προσφέροντας πολύ μεγαλύτερο οπτικό πεδίο αυτή τη φορά. Το πιο σημαντικό όμως στοιχείο είναι ότι για πρώτη φορά αυτά είναι Fully 3D, κάτι που σημαίνει ότι μπορείτε να περιστρέψετε τη θέα σας προς πάσα κατεύθυνση, κατά



Από τα πυροβόλα των πυργίσκων το θέαμα είναι ανατριχιαστικό.



Κάτι μεγάλο μου μυρίζει εδώ.



Δαυίδ εναντίον Γολιάθ.



Κι όμως, αυτό που βλέπετε είναι από τη μηχανή γραφικών του X-Wing Alliance.

360 μοίρες, ελέγχοντας έτσι απόλυτα το πεδίο της δράσης. Νιώστε, για πρώτη φορά, την ανατριχίλα που προκαλεί ένα ταχύτατα κινούμενο Tie Fighter καθώς περνά δίπλα σας, εξαπολύοντας τις ενεργειακές δέσμες των όπλων του. Ακολουθήστε το με τη ματιά σας ώσπου να εξαφανιστεί πίσω από το δικό σας σκάφος και ακολούθως προσπαθήστε να πάρετε το τακτικό πλεονέκτημα. Μιλάμε για την απόλυτη αίσθηση. Οι χώροι στους οποίους διαδραματίζονται τα γεγονότα είναι κατά κύριο λόγο το αχανές διάστημα αλλά και το εσωτερικό τεράστιων σε όγκο και μέγεθος αντικειμένων. Αυτά μπορεί να είναι είτε μητρικά σκάφη, όπως Star Destroyers και Calamari Cruisers, είτε διαστημικές βάσεις και σταθμοί. Ακόμα και στο εσωτερικό κάποιων αστεροειδών θα έχετε την ευκαιρία να "τρυπώσετε". Πλησιάζοντας σε κοντινή απόσταση κάποιο από τα προαναφερθέντα, θα εντυπωσιαστείτε από τη σχεδίασή του και θα μείνετε αποσβολωμένοι να παρατηρείτε αμήχανα, μέχρι που κάποιες ενεργειακές δέσμες από αντίπαλα Tie Fighters θα σας υπενθυμίσουν πως βρίσκεστε στο μέσο μιας γαλαξιακής σύγκρουσης και όχι σε κάποιο ταξιδάκι αναψυχής. Για να σας προετοιμάσω ώστε να μη μου πάθετε καμιά συγκοπή, θα σας πω ότι στην πορεία σας θα βρεθείτε αντιμέτωποι με το Super Star Destroyer, καθώς και με το περίφημο Death Star No2, στην αναβίωση της θρυλικής αστρομαχίας του Endor. Μάλιστα το τελευταίο θα βρίσκεται σε πλήρη επιχειρησιακή ετοιμότητα, κάτι που πιστεύω να αντιλαμβάνεστε τι σημαίνει. Υπάρχουν αναρίθμητα ακόμα στοιχεία που συντελούν στη γραφική τελειότητα του τίτλου, αλλά θα ήταν μάταιο -ίσως και κουραστικό- να προσπαθήσω να τα αναφέρω όλα. Θα ήταν όμως σημαντική παράλειψη εάν δεν αναφερόμουν στους ατμοσφαιρικούς χρωματισμούς που δίνουν άλλον αέρα στο παιχνίδι. Το μονότονο μαύρο χρώμα, που αποτελούσε έως τώρα το background κατά τη διάρκεια των αστρομαχιών, έχει αντικατασταθεί από νεφελώματα ποικίλων αποχρώσεων, ανάλογα με το σημείο του γαλαξιακού χάρτη στο οποίο βρίσκεστε. Επίσης, έχουν προστεθεί διάφοροι πλανήτες οι οποίοι, σε συνδυασμό με τα όσα προανέφερα, δημιουργούν μια ρεαλιστική ατμόσφαιρα. Προσθέστε σε όλα αυτά τις εκπληκτικές εκρήξεις των σκαφών που μοιάζουν με πυροτεχνήματα καθώς διαλύονται στα εξ ων συνετέθησαν, αλλά και κάποιες πτήσεις σε ζώνες αστεροειδών, και το γραφικό παζλ του X-Wing Alliance έχει σχεδόν συμπληρωθεί.

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Το interface του X-Wing Alliance είναι πλήρως λειτουργικό και εύχρηστο. Παρατηρούμε και στον τομέα αυτό μια επιστροφή στο παρελθόν, καθώς οι ομοιότητες με το X-Wing είναι πασίδηλες. Αυτό, βέβαια, μόνο ως πλεονέκτημα μπορεί να εκληφθεί. Από το κατάστρωμα του μητρικού σκάφους στο οποίο βρίσκεστε έχετε πρόσβαση σε διάφορες "πόρτες", στις οποίες αντιστοιχούν βασικές λειτουργίες του παιχνιδιού. Ετσι, μπορείτε είτε να επιλέξετε την ενημέρωση για την επόμενη αποστολή σας, είτε να εξασκηθείτε στον εξομοιωτή πτήσεων, είτε -τέλος- να ανατρέξετε στις επιλογές για multiplayer παιχνίδι και αναβίωση ιστορικών αποστολών. Υπάρχει πάντα διαθέσιμη και η επιλογή που επιτρέπει, μέσω μιας ολογραφικής συσκευής που βρίσκεται στο μέσον του καταστρώματος, να αποκτήσετε πρόσβαση στη βάση δεδομένων με τα αντικείμενα του παιχνιδιού.Με τον τρόπο αυτό μπορείτε να μελετήσετε τα διάφορα σκάφη που θα συναντήσετε στο παιχνίδι, παίρνοντας αναλυτικές πληροφορίες γι' αυτά αλλά και τρισδιάστατες περιστρεφόμενες εικόνες τους. Δυστυχώς όμως απουσιάζει το Film Room, στο οποίο μπορούσαμε να παρακολουθήσουμε μαγνητοσκοπημένη την αποστολή μας. Προσωπικά απογοητεύτηκα πάρα πολύ με την παράλειψη αυτή, αλλά τι άλλο μπορούμε να κάνουμε από το να ελπίζουμε σε μελλοντική προσθήκη της μέσω κάποιου patch.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΙΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ ΣΑΣ

Κάνοντας κλικ στην πόρτα του Combat Simulator, αποκτάμε πρόσβαση στο Skirmish mode. Πρόκειται για μια νέα επιλογή, που επιτρέπει τη δημιουργία αποστολών της αρεσκείας σας καθώς και τη δυνατότητα να πιλοτάρετε περισσότερα από 20 σκάφη (επαναστατικά και μη). Με επιλογές για αριθμό σκαφών και ομάδων, χώρους δράσης, καθορισμό στόχων, ρύθμιση επιπέδου δυσκολίας κ.λπ. η νέα αυτή επιλογή προσφέρει εξαιρετική αντοχή στο χρόνο αλλά και σενάρια που θα ικανοποι-

ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΣΥΜΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΣΑΣ



Antan Azzameen. Ο θείος σας και πολύτιμος συνεργάτης της οικογενειακής επιχείρησης.



Olin Garn. Αυτός ο έμπειρος πιλότος μεταγωγικών σκαφών είναι ένας έμπιστος φίλος της οικογένειας και "κολλητός" της Aeron.



Emkay. Αυτό το droid θα σας φανεί εξαιρετικά χρήσιμο στις αποστολές στις οποίες θα σας συνοδεύσει.



Tomaas Azzameen. Ο πατέρας σας και επικεφαλής της "Twin Suns Transport Services".



Emon Azzameen. Ο μεσαίος τη τάξει αδελφός σας. Ενας εκπληκτικός πιλότος που χώνει τη μύτη του παντού.



Galin Azzameen. Ο μεγαλύτερος αδελφός σας και επίδοξος συνεχιστής της οικογενειακής επιχείρησης.



Aeron Azzameen. Η χαριτωμένη αδελφή σας. Η κυρία αυτή συμβαίνει να είναι και ιδιοφυΐα στα ηλεκτρονικά συστήματα.



K'Armyn Viraxo. Πατριάρχης της οικογένειας των Viraxo και επικεφαλής των επιχειρήσεων "Viraxo Industries". Πρόκειται για τον πιο επικίνδυνο ανταγωνιστή και εχθρό της "Twin Suns Transport Services".



Dunari. Φίλοι και συνεργάτες τωνAzzameen καθώς και ιδιοκτήτες του πιο διάσημου casino στο γαλαξία.

ήσουν και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Εξαιρετικά ενδιαφέρουσα όμως φαίνεται και η δυνατότητα για δικτυακό παιχνίδι. Αντιμετωπίστε ανθρώπινους αντιπάλους μέσω Internet, LAN, Modem to Modem ή μέσω απευθείας σύνδεσης δύο υπολογιστών. Στο Pilot Proving Ground θα μπορέσετε να εξασκήσετε τις τεχνικές πτήσης σας και να αποκτήσετε την επιθυμητή εξοικείωση με τα σκάφη που θα πιλοτάρετε. Οι διαδρομές που θα χρειαστεί να καλύψετε έχουν σχεδιαστεί με τέτοιον τρόπο ώστε να σας εκπαιδεύσουν ομαλά και κατάλληλα. Τελειώνοντας με επιτυχία τα τεστ στα οποία θα υποβληθείτε, να 'στε σίγουροι πως η Αυτοκρατορία θα έχει αποκτήσει έναν ακόμα σοβαρό μπελά.

ΣΤΙΓΜΕΣ ΧΑΛΑΡΩΣΗΣ

Ο προσωπικός σας χώρος βρίσκεται σε κάποια γωνιά του μεταφορικού σας σκάφους. Εκεί, εκτός των άλλων, φυλάσσετε και την εκπληκτική, επίσημη στολή των πιλότων του επαναστατικού στόλου, η οποία θα περιμένει υπομονετικά να τη γεμίσετε με παράσημα και διακρίσεις. Στον ίδιο χώρο θα έχετε τη δυνατότητα να διαβάσετε τα προσωπικά e-mails σας. Χωρίς να προσφέρουν τίποτα το ουσιαστικό, τα μηνύματα αυτά βοηθούν στην ανάπτυξη του σεναρίου, δημιουργώντας μία ρεαλιστική ατμόσφαιρα που σας παρασύρει, αφού περιέχουν νέα από τις εξελίξεις σε όλα τα επίπεδα. Μερικές από τις αποστολές που θα φέρετε εις πέρας, θα σας φιλοδωρήσουν με κάποιο σουβενίρ. Όλα τα περίεργα αυτά αντικείμενα συλλέγονται στο δωμάτιό σας έτσι που να μπορείτε να τα θαυμάζετε όποτε το επιθυμείτε. Ξέχασα να σας πω ότι συγκάτοικό σας θα έχετε τον Emkay, ένα συμπαθητικό ανδροειδές. Αν εξαιρέσουμε την εκνευριστική κάποιες φορές φλυαρία του, θα αποδειχτεί απολύτως απαραίτητο στις αποστολές σας και ευχάριστο για παρέα.

ΖΗΤΩ Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ!

Ξεκινώντας το παιχνίδι, θα κληθείτε να φέρετε σε πέρας κάποιες αποστολές



Αντικρίζοντας το σχήμα του απόλυτου τρόμου.

για λογαριασμό της οικογένειάς σας. Πετώντας με δύο μεταφορικά σκάφη της "Twin Suns Transport Services", θα έχετε την ευκαιρία να πάρετε το βάπτισμα του πυρός.

Πολύτιμοι βοηθοί στην προσπάθειά σας αυτή θα είναι τα μεγαλύτερα αδέλφια σας καθώς και ο Emkay. Αυτό στην πράξη σημαίνει ότι, μέσω ενδοεπικοινωνίας και κατά τη διάρκεια κάθε αποστολής, θα καθοδηγείστε λεπτομερώς, παίρνοντας πληροφορίες για το τι πρέπει να κάνετε κάθε φορά. Οι πρώτες αποστολές στις οποίες θα λάβετε μέρος θα είναι κυρίως αναγνωριστικές και όχι ιδιαίτερα δύσκολες. Αναμένεται να τις φέρουν εύκολα εις πέρας οι "μυημένοι" σε αυτή τη σειρά παιχνιδιών, αλλά και οι πρωτάρηδες νομίζω ότι δεν θα αποθαρρυνθούν. Η περίοδος των οικογενειακών δραστηριοτήτων θα περάσει σχετικά γρήγορα, αφού προηγουμένως σας οπλίσει με δύναμη και εμπειρία, στοιχεία που θα χρειαστείτε, προκειμένου να αντεπεξέλθετε σε αυτά για τα οποία η μοίρα σάς προορίζει. Αν δεν το καταλάβατε, μιλάω για την προσχώρησή σας στο στρατό των επαναστατών και τη δράση σας κατά της Αυτοκρατορίας.

Όταν λοιπόν τα γεγονότα σας οδηγήσουν σε κάποιο καταδρομικό του επαναστατικού στόλου, κατόπιν της καταστροφής της οικογενειακής βάσης σας, θα αρχίσει και το μεγάλο γλέντι. Τα καθήκοντά σας θα επαναπροσδιοριστούν. Οι αποστολές θα δυσκολέψουν αρκετά και



Το interface θυμίζει έντονα X-Wing.



Φροντίστε να εμπλουτίζετε την περίεργη συλλογή σας διαρκώς.



Έτοιμοι για μια ακόμα τακτική ενημέρωση.

οι αντίπαλοι επίσης. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να καταβάλλετε αυξημένη προσπάθεια για να τα καταφέρετε. Βέβαια, με τη μηχανή πτήσης που διαθέτει το παιχνίδι δεν πρόκειται κανείς να παραπονεθεί γι' αυτό.



Η αγκαλιά του μητρικού σκάφους έτοιμη να μας υποδεχτεί.



Οι πτήσεις περιλαμβάνουν και το εσωτερικό γιγαντιαίων αντικειμένων.



Ο τακτικός χάρτης μέσω του οποίου ενημερώνεστε αναλυτικά για την επικείμενη αποστολή σας.



Το μέγεθος κάποιων σκαφών προκαλεί δέος.



Αυτό το Assault gunboat δεν θα το ξαναδείτε.



Ο στόχος εντοπίστηκε και το σμήνος σπεύδει για αναχαίτιση.

STAY ON TARGET...

Η μηχανή πτήσης του X-Wing Alliance είναι καταπληκτική. Κατορθώνει να διαχειρίζεται πολύ περισσότερα αντικείμενα, τα οποία συνυπάρχουν ταυτόχρονα στην οθόνη μας, από κάθε άλλη φορά. Αποτέλεσμα αυτού είναι και ο χαμός που επικρατεί στις διάφορες αστρομαχίες που εκτυλίσσονται. Δεκάδες εχθρικά και φίλια σμήνη, μητρικά διαστημόπλοια αλλά και διάφορα άλλα αντικείμενα υπόσχονται να χαρίσουν τις πιο ρεαλιστικές και εντυπωσιακές διαγαλαξιακές συγκρούσεις, στις οποίες λάβατε ποτέ μέρος. Το διάστημα γεμίζει αντιμαχόμενα σκάφη, τα οποία καταδιώκουν το ένα το άλλο με λύσσα. Τα laser διασταυρώνονται με τις πράσινες και πορτοκαλί δέσμες τους να συνθέτουν έναν εφιαλτικό πίνακα. Οι πιλότοι περιστρέφουν με περίτεχνους ελιγμούς τα μαχητικά τους, προσπαθώντας να πετύχουν το "κλείδωμα" του αντιπάλου. Τα μητρικά διαστημόπλοια αντιστέκονται στις ανηλεείς επιθέσεις μικρότερων σκαφών, διαθέτοντας ασύγκριτη δύναμη πυρός που μετατρέπει σε πυροτεχνήματα τα επιτιθέμενα σκάφη, προσφέροντας ένα φαντασμαγορικό θέαμα. Οι εκρήξεις διαδέχονται η μία την άλλη και μέσα σε όλα αυτά, καλείστε να φέρετε σε πέρας την αποστολή. Περισσότερο μοιάζει με κινηματογραφική ταινία όλο αυτό το σκηνικό παρά με PC game.

Τα είδη των αποστολών ποικίλλουν, διατηρώντας το ενδιαφέρον στο κατακόρυφο. Πρόκειται να λάβετε μέρος σε περίπου πενήντα αποστολές, οι οποίες είναι χωρισμένες σε οκτώ ενότητες και περιλαμβάνουν αναγνωρίσεις στόχων, βομβαρδισμούς εχθρικών βάσεων, αναχαιτίσεις εχθρικών σχηματισμών αλλά και περισσότερο σύνθετες αποστολές που απαιτούν ειδικούς χειρισμούς. Η σχεδίασή τους είναι ιδιαίτερα προσεγμένη και κατορθώνει να σας πείσει πως συμμετέχετε πραγματικά. Για του λόγου το αληθές, σε κάποια αποστολή θα κληθείτε να ακολουθήσετε τις οδηγίες του Luke Skywalker, με τον οποίο θα πετάξετε μαζί. Η έκπληξη συμπληρώνεται με την ταυτόχρονη παρουσία ενός παλιού γνώριμου, που ακούει στο όνομα Dash Rendar. Ίσως να θυμάστε πως ο τελευταίος ήταν ο πρωταγωνιστής στο Shadows of the Empire. Καταλαβαίνετε, λοιπόν, πόσο ατμοσφαιρικός είναι ο τίτλος. Η ενημέρωση προσφέρεται αφειδώς στο X-Wing Alliance μέσω ποικίλων οθονών, οι οποίες θα σας ενημερώνουν ανά πάσα στιγμή για τις επιδόσεις και τη συνολική πορεία σας αναλυτικά. Σε ό,τι αφορά τις τακτικές ενημερώσεις των αποστολών, θα παρατηρήσουμε ότι δεν αφήνουν κανένα περιθώριο παρανόησης. Για όσους όμως τα βρουν σκούρα, παρέχεται η δυνατότητα χορήγησης επιπρόσθετων, χρήσιμων πληροφοριών υπό τη μορφή hints, ώστε να διευκολυνθεί το έργο τους.

ΤΟ MILLENNIUM FALCON ΕΙΝΑΙ ΠΛΕΟΝ ΕΔΩ

Θυμίζοντας κάτι από Wing Commander, στο X-Wing Alliance θα κληθείτε να πετάξετε σε διαφορετικούς sectors, προκειμένου να ολοκληρώσετε με επιτυχία τις αποστολές σας. Μάλιστα, θα χρειαστεί να κάνετε άλματα στο υπερδιάστημα για το σκοπό αυτόν. Και να ήταν η μοναδική καινοτομία αυτή! Υπάρχουν δεκάδες άλλες που προσδίδουν στον τίτλο μια φρεσκάδα και μια αίσθηση καινούριου. Η προσθήκη του θρυλικού Millennium Falcon στα σκάφη τα οποία μπορείτε να πιλοτάρετε, αποτελεί ένα σημαντικό στοιχείο, αφού ανέκα-



Τεστάρετε τη δεξιοτεχνία σας περνώντας ανέπαφοι τους δακτυλίους.



Η "Twin Suns Transport Services" πέφτει στα χέρια της Αυτοκρατορίας.

ΤΙ ΠΙΛΟΤΑΡΕΤΕ



A-Wing



Z-95



B-Wing



YT-2000 Otana



Y-Wing



Millennium Falcon



X-Wing



YT-1300



Καλύτερα να κρατάτε τις αποστάσεις.



Συναρπαστικό dogfight σε εξέλιξη.



Εκπληκτικές αστρομαχίες προσφέρουν ατέλειωτη διασκέδαση.



Πού και πού "τσιμπάτε" και κανένα παράσημο.

δεν αποτελούσε τον ευσεβή πόθο των fans της σειράς. Η δυνατότητα μάλιστα να μεταφερθείτε και στους πυργίσκους των πυροβόλων του, αναθέτοντας στον αυτόματο πιλότο τη διακυβέρνησή του, προσδίδει ακόμα περισσότερο κινηματογραφικό χαρακτήρα στο παιχνίδι.Καινοτομία αποτελεί επίσης η δυνατότητα επιλογής σκάφους σε ορισμένες αποστολές, ακόμα και κατά την εξέλιξή τους. Αλλά και η δυνατότητα να οπλίσετε το σκάφος σας με ό,τι εσείς θεωρείτε απαραίτητο για την εκάστοτε αποστολή, όπως και ο ανεφοδιασμός σας -εάν χρειαστεί- επιστρέφοντας στο μητρικό σκάφος, αποτελούν αναμφίβολα ιδιαίτερα ευεργετικές προσθήκες.

> Τα γραφικά του παιχνιδιού πρέπει να τα δείτε για να τα πιστέψετε. Οι δυνατότητες των καρτών επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών δείχνουν να εξαντλούνται, προσφέροντας ένα ανεπανάληπτο θέαμα.

ΠΕΡΙ ΗΧΟΥ

Ο ήχος κυμαίνεται στα πολύ υψηλά standards στα οποία μας έχει συνηθίσει η LucasArts. Τα γνωστά μουσικά θέματα της τριλογίας ακούγονται κι εδώ, μεταφέροντας αυτούσιο το πνεύμα των ταινιών. Τα ηχητικά εφέ είναι πλήρως ικανοποιητικά και εμπλουτισμένα. Ιδιαίτερα εντυπωσιάζουν οι ηχογραφημένες ομιλίες των πιλότων κατά τη διάρκεια των αποστολών. Αλλες φορές θα τους ακούσετε να συνομιλούν μαζί σας σε ήρεμο τόνο σχετικά με την αποστολή, ενώ κάποιες άλλες, ανάλογα με την έκβαση των αστρομαχιών, θα αγωνιούν ή θα πανηγυρίζουν χρησιμοποιώντας ενδεικτικές φράσεις. Επίσης, οι ενημερώσεις των αποστολών, τόσο πριν όσο και μετά, είναι αναλυτικές, με full speech, και γενικά κανένα ψεγάδι δεν φαίνεται να υπάρχει και σε αυτό τον τομέα.

X-WING ALLIANCE ΚΑΙ ΞΕΡΟ ΨΩΜΙ

Το X-Wing Alliance είναι πλέον εδώ, έτοιμο να αποζημιώσει για το χρόνο αναμονής που απαιτήσε για την κυκλοφορία του. Πρόκειται για έναν τίτλο "διαμάντι". Συγκεντρώνοντας όλα τα θετικά χαρακτηριστικά των προηγούμενων τίτλων της σειράς X-Wing και με την παράλληλη προσθήκη νέων, μερικά από τα οποία ζητούσαν επίμονα οι gamers, το X-Wing Alliance φιλοδοξεί να μονοπωλήσει το ενδιαφέρον σας. Προσωπική μου άποψη είναι πως δεν θα δυσκολευτεί καθόλου να τα καταφέρει. Γι' αυτό, αν κάποιοι έχετε απομείνει να διαβάζετε το τέλος αυτού του review και δεν έχετε σπεύσει να το αγοράσετε ήδη, βιαστείτε γιατί προβλέπεται σφαγή. Ως εδώ όμως η πολυλογία. Ο συναγερμός ήχησε καθώς το Liberty δέχεται επίθεση. Το μαχητικό μου περιμένει πανέτοιμο στο κατάστρωμα. May the force be with me this time!

PC

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΜΙΑΣ ΕΠΟΧΗΣ

Η κυκλοφορία του X-Wing Alliance φαίνεται να αποτελεί τον ύστατο χαιρετισμό της εταιρίας στα παιχνίδια με θεματολογία από την τριλογία του Πολέμου των Αστρων. Ομως η επικείμενη κυκλοφορία της κινηματογραφικής ταινίας "The Phantom Menace" φαίνεται να πυροδοτεί μια νέα σειρά παιχνιδιών που θα αντλούν τα θέματά τους απ' αυτήν. Ηδη η LucasArts ανακοίνωσε δύο νέους τίτλους. Πρόκειται για το "Star Wars: Episode I The Phantom Menace" και το "Star Wars: Episode I Racer", που θα κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες. Από τα πρώτα screenshots δεν μπορούμε να αποφανθούμε για την ποιότητα των τίτλων αυτών. Ούτε όμως και την ταινία έχουμε δει, ώστε να διαμορφώσουμε άποψη. Ετσι, με ανάμεικτα συναισθήματα αποχαιρετάμε μια εποχή, υποδεχόμενοι παράλληλα μια νέα με την πεποίθηση ότι η LucasArts θα μας εκπλήξει ευχάριστα για μία ακόμα φορά.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	98
GAMEPLAY	99
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	100

99



Τι περισσότερο να ζητήσει κάποιος από ένα PC game!

ANNO 1602
Creation of a New World

Τα progressive strategies, τα παιχνίδια στρατηγικής δηλαδή τα οποία στηρίζονται πρωταρχικά στη διαχείριση πόλεων και αποικιών και έπειτα στον πόλεμο -αν ο τελευταίος υπάρχει-, είναι μια κατηγορία παιχνιδιών που τα τελευταία χρόνια κερδίζει συνεχώς έδαφος. Εχει να παρουσιάσει μεγάλες σειρές όπως τα εντυπωσιακά Caesar ή τα υπέροχα Settlers. Ειδικά το έτος που πέρασε, οι κόλποι της διευρύνθηκαν από επιτυχημένους τίτλους, όπως το Settlers 3, το εκπληκτικό Knights and Merchants και το Caesar 3. Το Anno 1602 κυκλοφόρησε πρόσφατα και φιλοδοξεί να σταθεί επάξια δίπλα σε τέτοια ονόματα. Οι πωλήσεις που έχει ήδη επιτύχει στην Ευρώπη δείχνουν ότι θα τα καταφέρει μάλλον άνετα...

του Σωτήρη Μπέλλου
galeron@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
SUNFLOWERS/INFOGRAMES

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-100, W-95, 16MB RAM, 2MB PCI κάρτα γραφικών, 4x CD-ROM, 85MB στο σκληρό, SoundBlaster ή κάρτα ήχου συμβατή με DirectX

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς προσέφεραν τα καταστήματα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπος είναι η CD-Media.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Τι συνέβη τελικά το 1602; Ηταν κάτι τόσο σημαντικό ώστε το συγκεκριμένο έτος να αποτελέσει τίτλο για real-time strategy; Η μήπως οι προγραμματιστές έχουν χάσει κάθε πηγή έμπνευσης και, προκειμένου να ονομάσουν τα προϊόντα τους, καταφεύγουν σε τυχαίες χρονολογίες (καλά, λέμε τώρα); Μάλλον το πρώτο. Βλέπετε, το 1602 τα πράγματα στην Ευρώπη σκεπάζονταν από το σκοτάδι του Μεσαίωνα. Υπερπληθυσμός, έλλειψη φαγητού, φτώχεια, πανούκλα: Ο κόσμος ένιωθε το μέλλον του ιδιαίτερα δυσοίωνο και αβέβαιο. Μια λύση έπρεπε οπωσδήποτε να βρεθεί για να γλιτώσει από τη μιζέρια του.

Τι πιο εύκολο από το να αφήσει την ίδια τη μιζέρια μακριά; Ενας μικρός αριθμός από γενναίους εξερευνητές θα σάλπαρε για τα μακρινά νησιά του Νέου Κόσμου (όχι Αθηνών) και θα εγκαθίσταto μόνιμα εκεί. Ετσι συνέβη. Οι Ευρωπαίοι πατέρες διέταξαν να εφαρμοστεί το σχέδιο και να που λίγο καιρό μετά ένας καινούριος κόσμος γεννιόταν. Ο κόσμος μετά το 1602.



ΕΝΑΣ ΚΟΣΜΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ΜΗΔΕΝ

Στο παιχνίδι ξεκινάτε σε έναν εντελώς άγνωστο κόσμο (τι κόσμο, μερικά νησάκια δηλαδή) και σας ζητείται να δημιουργήσετε ολόκληρες πολιτείες, με φάρμες, εκκλησίες, αποθήκες γεμάτες με όλων των ειδών τα αγαθά, ναυπηγεία και πολλά άλλα κτίρια που χαρακτήριζαν τότε μια κοιτίδα του πολιτισμού. "Σίγουρα οι προγραμματιστές θα είναι τρελοί! Μα δεν μπορεί τώρα από ένα άδειο κομμάτι γης να περιμένουν θαύματα. Πώς, τη στιγμή που βλέπω μόνο άγρια δάση, άντε και μερικά βουνά, θα καταφέρω να αναπτύξω μια υποτυπώδη αποικία ή έστω ένα χωριό που θα μπορεί να συντηρεί τους κατοίκους του; Οι άνθρωποι τα έχουν χάσει εντελώς!".

Μετά λοιπόν το πρώτο ξέσπασμά σας και αφού οπλιστείτε με την απαραίτητη αυτοπεποίθηση (ενθυμούμενοι το πόσο παιχταράδες είστε στα strategies, το πόσο άνετα μπορείτε να κερδίσετε το 6χρονο αδελφάκι σας σε ένα multiplayer κ.λπ. -εγώ φαντάζομαι ότι ο Κράτσας είναι Mini Gunner και εγώ ένα Mammoth Tank που πρόκειται να τον πατήσει!!! Iiiii-χααααα!) αρχίζετε και εξερευνάτε το παιχνίδι. Πειραματιζόμενοι φτιάχνετε τα πρώτα κτίρια για τους ξυλοκόπους σας και τα πρώτα σπίτια. Σε λίγο θα δείτε μικρά καροτσάκια να βγαίνουν από την αποθήκη σας (την κατασκευάζετε υποχρεωτικά προκειμένου να



Κάπως έτσι θα είναι τα πράγματα στην αρχή του παιχνιδιού. Στήσιμο της αποθήκης, ένα ή δύο σπίτια, από εδώ ξεκινούν όλα.

Η ΑΡΧΗ

αποικήσετε ένα νησί) και να μεταφέρουν την ξυλεία. Μόλις αποκτήσατε την πρώτη επαφή με τον κόσμο του Anno 1602.

Η συνέχεια είναι δραματική: Μόλις κατασκευάσετε μερικά ακόμη απαραίτητα κτίρια, όπως ένα εκκλησάκι, μια φάρμα προβάτων για το πολύτιμο μαλλί τους και ένα Weaver's Hut που θα το μετατρέψει σε Cloth, θα δείτε πως η αποικία σας σιγά σιγά αποκτά ζωή. Τα σπίτια μεγαλώνουν, οι πολίτες σας απαιτούν ολοένα νέα κτίρια, έμποροι πλησιάζουν τα λιμάνια σας. Βέβαια η εξέλιξη δεν σταματά εκεί. Οι πολίτες σας έχουν πλέον αυξημένες απαιτήσεις, το φαγητό από τα ψαράδικα πιθανώς να μην επαρκεί, μία ταβέρνα και ένα σχολείο δεν θα ήταν άσχημα. Η αποικία σας τώρα είναι ένα όμορφο χωριό, αυτοσυντηρούμενο και με ένα ικανοποιητικό -ταπεινό, αλλά ικανοποιητικό- βιοτικό επίπεδο. Ένα χωριό όμως που αρχίζει και εξαπλώνεται ραγδαία, οπότε θα πρέπει να σκέφτεστε σοβαρά την επέκταση, είτε υπό τη μορφή της εκμετάλλευσης κάθε τετραγωνικού μέτρου στο νησί σας είτε με την αποίκιση κάποιου νέου νησιού. Όπως και να έχει, η εξέλιξη είναι πάνω από όλα.

Το τελευταίο σίγουρα αποτελεί το "έμβλημα" του Anno 1602. Σκηνές όπως οι ανωτέρω αποτελούν μια καθημερινότητα στον κόσμο του παιχνιδιού. Το gameplay εντυπωσιάζει με το βάθος και τη λεπτομέρεια που διαθέτει, ενώ προσφέρει σημαντική ποικιλία σε κάθε πτυχή του. Τα άφθονα κτίρια που θα κληθείτε να κατασκευάσετε θα είναι είτε φάρμες απαραίτητες για να θρέψουν τους πολίτες σας είτε ναυπηγεία που θα δημιουργήσουν έναν ανίκητο πολεμικό (και εμπορικό) στόλο που θα ξετινάξει τον ανταγωνισμό. Το Anno 1602 εξομοιώνει σε μεγάλο βαθμό τις μικρές πόλεις εκείνης της εποχής. Παρουσιάζει ένα ισχυρό σύστημα οικονομίας, σίγουρα όχι πρωτοφανές για progressive strategy (θυμηθείτε τα Settlers) αλλά γεμάτο ποικιλία και με μεγάλο βάθος. Η βάση κάθε οικονομίας είναι, φυσικά, οι πολίτες, τους οποίους θα πρέπει ΠΑΝΤΑ να έχετε ικανοποιημένους, ξεκινώντας φυσικά από το στομάχι τους! Στο παιχνίδι θα χτίσετε ψαράδικα, φάρμες με σιτάρι, μύλους που θα το αλέσουν και φούρνους που θα ψήσουν το ψωμί, φάρμες με αγελάδες και χασάπηδες που θα τις μετατρέψουν σε φαγώσιμο κρέας, φυτείες με ζαχαροκάλαμα που σε συνδυασμό με ένα Distillery θα παράγουν αλκοόλ, φυτείες με κακάο, σταφύλια, γενικά ό,τι χρειάζεται ώστε οι πολίτες σας να... ντερλικώνουν για τα καλά! Συναντάμε δηλαδή την τυπική αλυσίδα στην παραγωγική διαδικασία των παιχνιδιών τέτοιου είδους. Μπορεί προσωπικά τουλάχιστον να την έχω συναντήσει πολλές φορές (ιδίως το 1998 με παρόμοια games), αλλά ποτέ δεν παύει να με εντυπωσιάζει.

ΕΠΙΠΕΔΑ ZOOM





Εντυπωσιακή άποψη της πόλης σας.



Κάθε αποικία θα πρέπει να διαθέτει τουλάχιστον μία αγροτική περιοχή.

Ο κόσμος του Anno όμως δεν περιορίζεται στο φαγητό, αντίθετα εξαπλώνεται, εκμεταλλευόμενος έναν μεγάλο κατάλογο από αγαθά που "ευδοκιμούσαν" εκείνη την εποχή στα νησιά του Νέου Κόσμου (όχι Αθηνών πάντα). Βαμβάκι, πέτρα, σίδηρος, ταμπάκο, χρυσός. Αγαθά που αντλείτε από τη Γη και μέσω κατάλληλης επεξεργασίας θα σας δώσουν

ΠΑΝΟΥΚΛΑ!

Βρισκόμαστε στον 17ο αιώνα όταν η πανούκλα θέριζε την Ευρώπη. Δεν θα ήταν περίεργο λοιπόν κάποιος ταξιδιώτης να μετέφερε τον ιό στην αποικία σας. Αν δεν έχετε γιατρούς στα κατάλληλα σημεία, τότε... ο Χάρος θα θερίσει!





Εδώ μένουν οι κυριλέδες.



Η αποθήκη στο λιμάνι. Εδώ πραγματοποιείται το θαλάσσιο εμπόριο.

ρούχα, τούβλα, όπλα, εργαλεία, κοσμήματα κ.ά. Και όλα αυτά βέβαια για την υλοποίηση του πρωταρχικού στόχο σας: τη χαρά των πολιτών σας.

Βέβαια, αν από την όλη ιστορία βγάλετε κανένα φράγκο, δεν τρέχει δα και τίποτα...

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ!





Επιτέλους, η αποικία σας θυμίζει περισσότερο ευρωπαϊκή πόλη παρά χωριό. Εμπορεύεστε ή παράγετε όλα τα αγαθά, διαθέτετε εκκλησίες, θέατρα, ναυπηγεία, στρατό, στόλο. Βέβαια έχετε ακόμα πολλή δουλειά μέχρι την απόλυτη εξέλιξη, αλλά τουλάχιστον είστε σε καλό δρόμο.

ΤΟ ΕΜΠΟΡΙΟ

Στον κόσμο του Anno τα έσοδά σας προέρχονται κυρίως από δύο πηγές. Αρχικά από τους φόρους που επιβάλλετε στους πολίτες σας (μια άγρια φορολογία, στιλ Ελλάδας δηλαδή, μπορεί να έχει άσχημα αποτελέσματα) και από το εμπόριο. Συχνά θα βλέπετε πλοία ανεξάρτητων εμπόρων να καταφθάνουν στα λιμάνια σας τα οποία είτε μεταφέρουν τα αγαθά που εισάγετε είτε αγοράζουν τα αγαθά που επιθυμείτε να πουλήσετε.

Επίσης, επειδή στον κόσμο του Anno δεν είστε μόνοι, μπορείτε να επιδοθείτε στο εμπόριο και με τους ανταγωνιστές σας, αποικίες δηλαδή που βρίσκονται σε κοντινά νησιά. Το εμπόριο συνήθως διεξάγεται μέσω της θάλασσας. Σε περίπτωση όμως που σε κάποιο νησί βρίσκονται ιθαγενείς ή κάποιος ανταγωνιστής μπορείτε, εφόσον έχετε χτίσει Marketplaces (συνολικά πρόκειται για απαραίτητα κτίρια, αφού μόλις κατασκευαστούν επιτρέπουν το χτίσιμο σε χώρους που πριν ήταν απαγορευμένοι), να χρησιμοποιήσετε τα Market Wagons για εμπόριο μέσω ξηράς. Μάλιστα το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε Trading Routes ώστε τα πλοία (ή τα wagons) σας να αγοράζουν ή να πουλούν αγαθά αυτόματα.

Για να φτάσετε όμως στο σημείο να εμπορεύεστε αγαθά με κάποιον από τους ανταγωνιστές σας, θα πρέπει να έχετε προηγουμένως συνάψει εμπορική συμφωνία (trading agreement). Συνήθως θα σας ζητηθεί κάτι τέτοιο από τους ανταγωνιστές που ελέγχει η CPU.

Αν όχι, τότε μπορείτε να κάνετε εσείς την πρόταση.

Συνολικά, πάντως, το εμπόριο έχει σημασία στο παιχνίδι. Σπάνια θα καταφέρετε να παράγετε όλα τα αγαθά που επιθυμούν οι πολίτες σας, οπότε μερικές εισαγωγές θα λύσουν το πρόβλημα.

Μάλιστα το είδος των αγαθών και ο τρόπος διεξαγωγής του εμπορίου μού θύμισε το θρυλικό Colonization. Βαμβάκι, καπνός, πλοία, εμπόριο, εποχές που δεν πρόκειται ποτέ να ξεχάσω. Ιδίως τώρα που δείχνουν να αναβιώνουν με το υπέροχο Anno 1602.





Στη συνέχεια θα φτιάξετε εκκλησάκια, ταβέρνες, σχολεία, φάρμες, ορυχεία για εξόρυξη πέτρας κ.λπ. Πλέον η αποικία σας αποκτά ζωή.

Η ΑΠΟΙΚΙΑ ΠΡΟΟΔΕΥΕΙ

WAR!

Αυτό έλειπε να μην υπήρχε ο πόλεμος. Στο Anno ο πόλεμος διεξάγεται στην ξηρά και τη θάλασσα. Και στις δύο περιπτώσεις μην περιμένετε κάτι έντονο ή συναρπαστικό όπως τα τυπικά RTS που γνωρίζετε. Ελέγχετε τέσσερα είδη μονάδων και δύο είδη πολεμικών πλοίων και αυτό ήταν όλο. Καλά, εντάξει, μπορείτε να αλλάξετε και σχηματισμούς μάχης.

Το εντυπωσιακό όμως έγκειται στην υποδομή που απαιτείται για να φτάσετε στο σημείο να έχετε έναν υπολογίσιμο στρατό ή έναν δυνατό στόλο. Εργοστάσια παραγωγής κανονιών, σπαθιών και τουφεκιών δούλεψαν σκληρά. Στρατώνες, ναυπηγεία, ξυλουργεία και ορυχεία σιδήρου εργάστηκαν αδιάκοπα. Χρήματα επενδύθηκαν πετυχημένα. Πρώτες ύλες αξιοποιήθηκαν και με το παραπάνω. Εδώ άλλωστε είναι και η μαγεία του παιχνιδιού (διαφορετικά τι νόημα θα είχε η ύπαρξη του πολεμικού στοιχείου;). Οι μάχες μάλιστα, χωρίς να είναι κάτι το φοβερό, είναι διασκεδαστικές, ειδικά οι ναυμαχίες όπου πλοία πλευρίζονται και ξεφορτώνονται μολυβένιες μπάλες κανονιών κάνοντας εκκωφαντικό θόρυβο!

Στο Anno μάλιστα μπορείτε να χτίσετε τείχη καθώς και πύργους με κανόνια, διασφαλίζοντας έτσι την αποικία σας. Το θέαμα που παρουσιάζει μια τέτοια πόλη είναι μοναδικό: Γύρω γύρω πέτρινα τείχη και πύργοι με κανόνια και στο εσωτερικό φάρμες, φυτείες, σχολεία, ταβέρνες, σπίτια. Μια κλασική πόλη του 17ου αιώνα ζωντανεύει μπροστά στα μάτια σας.

INTERFACE

Το παιχνίδι δουλεύει κυρίως με icons σε ό,τι αφορά το χτίσιμο των κτιρίων (επιλέγετε το icon-κτίριο που θέλετε να χτίσετε). Από εκεί και μετά με αριστερό κλικ σε κάποιο κτίριο βλέπετε το "πεδίο δράσης του" (π.χ. την έκταση που χρειάζονται τα πρόβατα για να βοσκήσουν αν πρόκειται για Sheep Farm) -στοιχείο με



Το ορυχείο εξόρυξης σιδήρου και η σχετική βιομηχανία.



Οι ψαράδες εργάζονται υπό την προστασία των τειχών.



Τα πλοία μου επιτίθενται στις εχθρικές οχυρώσεις.

το οποίο πρέπει να εξοικειωθείτε οπωσδήποτε από την αρχή κιόλας- καθώς και διάφορες πληροφορίες.

Στα σπίτια μάλιστα μπορείτε να αλλάξετε τη φορολογία, στις αποθήκες και τα Marketplaces να καθορίσετε τα προϊόντα που θα εμπορευθούν, στις βιοτεχνίες να απενεργοποιήσετε την παραγωγή ή τη μεταφορά υλικών από και προς αυτές κ.ά. Επίσης, στο παιχνίδι υπάρχουν δυνατότητες zoom (δείτε σχετικό ένθετο) καθώς και περιστροφής του χάρτη, κάτι ιδιαίτερα βολικό αν θέλετε να έχετε μια πλήρη -οπτικά τουλάχιστον- άποψη για τις αποικίες σας.

Συνολικά, εφόσον έχετε παίξει παιχνίδια τέτοιου είδους, δεν θα έχετε πρόβλημα κατανόησης του interface και γενικά του χειρισμού του Anno 1602. Διαφορετικά (ποτέ δεν είναι αργά) μια δυο ματιές στο manual μάλλον θα λύσουν κάθε πιθανή απορία.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι όμορφα, ωστόσο μάλλον δεν έχουν καμία τύχη αν συγκριθούν με αυτά του πρόσφατου ανταγωνισμού (Βλ. Settlers 3, Caesar 3 κ.λπ.). Πάντως δημιουργούν ένα όμορφο θέαμα, ιδίως όταν η πόλη σας προοδεύσει σημαντικά. Τα γραφικά δίνονται στις τυπικές τρεις αναλύσεις: 640x480, 800x600 και 1.024x768. Ο ήχος είναι συμπαθητικός. Διάφορα εφεδάκια χρωματίζουν τα τεκταινόμενα, ενώ ορισμένα ζωηρά μουσικά κομμάτια ακούγονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ένα από αυτά μάλιστα είναι πολύ καλό, σε ύφος στρατιωτικού εμβατηρίου.

MULTIPLAYER

Εκτός από το Continuous Play (παίζετε τυχαίους χάρτες χωρίς κάποιο objective - εκτός ίσως από το "παίξε μέχρις ότου αρχίζει να ξημερώνει") και τα Scenarios (το campaign ουσιαστικά του παιχνιδιού), μπορείτε να παίξετε και multi, όπως άλλωστε συμβαίνει σε κάθε νέο strategy τίτλο. Οι δυνατές συνδέσεις είναι TCP/IP για παιχνίδι στο Internet, IPX και Direct Cable.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ (ΚΑΙ ΓΚΡΙΝΙΑ!)

Οι εντυπώσεις που άφησε το παιχνίδι αφορούν σε μια δουλειά προορισμένη για τον απαιτητικό gamer. Το Anno 1602 είναι ένα παιχνίδι που θα βάλει το μυαλό σας να δουλέψει με περισσότερες στροφές από ό,τι συνήθως. Ξεδιπλώνει τις αρετές των progressive strategies, ενώ διαθέτει και δικά του χαρίσματα που συναρπάζουν. Πάνω από όλα όμως είναι διασκεδαστικό και αυτό είναι που μετράει.

Σαφώς όμως έχει και ελαττώματα. Θα έγραφα ότι κουβαλάει τις ατέλειες των παιχνιδιών της κατηγορίας του όπως το συχνά αργό gameplay. Πράγματι, μέχρι να φτάσει σε επίπεδο να κατέχει έναν καλό στρατό και στόλο και μια ανθηρή οικονομία με περισσότερους από 1.000 κατοίκους ένας μέσος παίκτης χρειάζεται σχεδόν μισή μέρα! Επίσης, στα παιχνίδια αυτού του είδους ο έλεγχος είναι περιορισμένος, γεγονός που δεν μπορεί να αγνοηθεί σε καμία περίπτωση. Εντάξει, μπορεί η CPU να διαθέτει καλό AI, αλλά και πάλι ο παίκτης δεν μπορεί να επέμβει σε πολλά πεδία του παιχνιδιού.



Ένα ακόμα γερό σκαρί προστίθεται στο στόλο σας.

Τα προαναφερόμενα μπορεί να αποτελούν μειονεκτήματα, δεν αναιρούν όμως το γεγονός πως το Anno 1602 είναι ένας αξιόλογος τίτλος, που αξίζει να βρεθεί στη συλλογή σας. Θα έγραφα ότι αποτελεί τομή όλων των πετυχημένων progressive strategies, έχοντας δανειστεί τα θετικά χαρακτηριστικά τους, μη πετυχαίνοντας όμως να εξαλείψει τα αρνητικά τους.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	83

86



Τα Caesar συναντούν το Knights and Merchants και το Colonization τα Settlers. Τι άλλο θέλετε;

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ

Αφού λοιπόν σταθείτε οικονομικά, το επόμενο βήμα σας θα είναι αυτό που χαρακτηρίζει κάθε λογικό gamer: Πόλεμος. Συγκροτήστε έναν πανίσχυρο στόλο, εφοδιάστε τον με κανόνια, επιβιβάστε μέσα του ιππικό, πεζικό και χειριστές κανονιών και... επίθεση. Καιρός να δείξετε στους ανταγωνιστές σας ποιος είναι το αφεντικό του New World!





ROLE PLAYING GAME

Rage of Mages

Ηταν από καιρό γνωστό ότι στη Ρωσία υπήρχε ένα pen & paper RPG, το Allods: Sealed Mystery, που έκανε πράγματι θραύση. Είχαμε ακούσει τρομερά πράγματα για το βάθος του σεναρίου του, το σχεδόν ατελείωτο της δράσης του και πολλά άλλα. Ηταν λοιπόν ζήτημα χρόνου να το δούμε και στους υπολογιστές μας. Του άλλαξαν όνομα, έγινε μετατροπή στα αγγλικά όλων των διαλόγων σε κείμενο και speech, και μας προέκυψε το Rage of Mages. Το παιχνίδι κάνει πράγματι αίσθηση με την όλη εμφάνιση, το περιεχόμενο και πάνω από όλα τη συνολική σχεδίασή του. Ενώ είναι ένα κλασικό RPG, συνδυάζει μερικά στοιχεία χειρισμού που μέχρι τώρα είχαμε δει μόνο στα strategy games.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

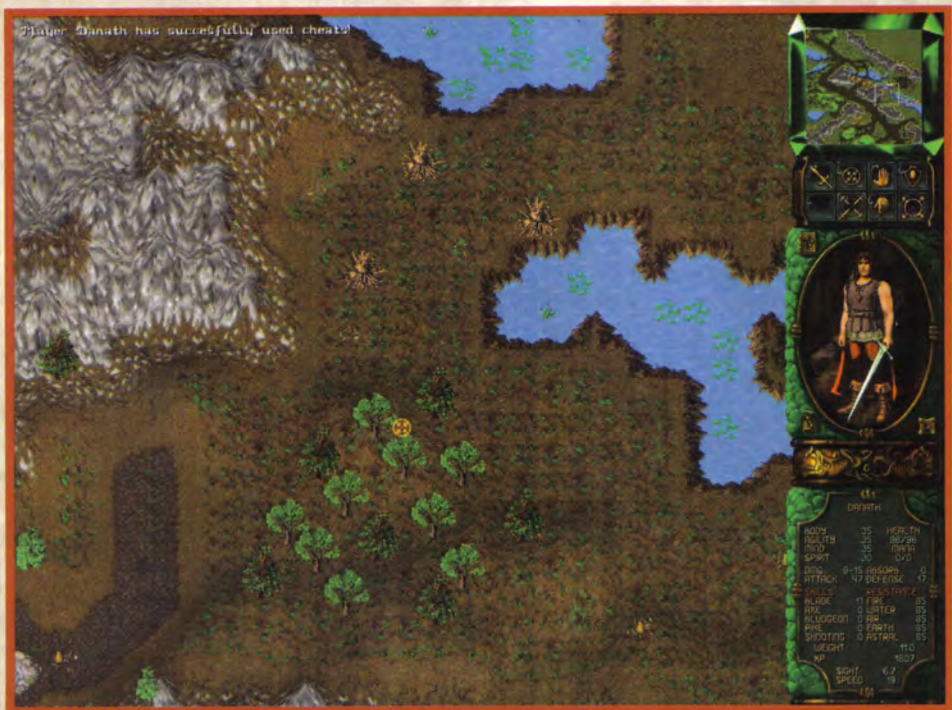
Αν σας ενδιαφέρουν οι λεγόμενοι fantasy worlds και οι κόσμοι των ηρώων, τότε εδώ είστε στο στοιχείο σας. Προσέξτε μόνο το γεγονός ότι πρόκειται για έναν τίτλο που προσπαθεί να συνδυάσει στοιχεία από δυο μεγάλες κατηγορίες παιχνιδιών, τα CRPGs και τα strategies. Οι παραγωγές που "ανακατεύουν" διαφορετικά είδη παιχνιδιών είναι πολύ της μόδας τα δύο τελευταία χρόνια, αφού με αυτή τη μέθοδο οι εταιρίες προσπαθούν να ανεβάσουν τις πωλήσεις τους. Είναι μία μέθοδος που σηκώνει πολλή συζήτηση ως προς την αποτελεσματικότητά της, αλλά προς το παρόν δεν είναι αυτό το θέμα που θα εξετάσουμε εδώ.

Οσοι από εσάς ενδιαφέρονται περισσότερο για τα παιχνίδια στρατηγικής, δεν σας συνιστώ ιδιαίτερα το Rage of Mages, καθώς σε όλα τα σημεία του παραμένει ένα σχεδόν κλασικό RPG. Προσωπικά είμαι αντίθετος με τη μείξη των ειδών με τον τρόπο που την επιχειρεί το παιχνίδι, και αυτό γιατί τελικά πιστεύω ότι κανείς δεν πρόκειται να μείνει πράγματι ικανοποιημένος από το αποτέλεσμα.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Οπως τα περισσότερα role playing games, το Rage of Mages είναι δομημένο γύρω από μία σταδιακά εξελισσόμενη πλοκή, η οποία ξεκινά 600 χρόνια πριν, όταν η περιοχή που ήταν γνωστή ως Uimoir χωρίστηκε σε νησιά από την πτώση ενός τρομερού και θανατηφόρου μετεωρίτη. Βυθισμένη σε ένα ατελείωτο εμφύλιο πόλεμο, η άλλοτε πανίσχυρη Kania Empire βρίσκεται κάτω από συνεχή πολιορκία για πάρα πολλά χρόνια τώρα. Από την εποχή που η Γη χωρίστηκε σε νησιά πολλοί ήρωες έχουν προσπαθήσει να βρουν ένα πανίσχυρο μαγικό όπλο, το οποίο, σύμφωνα με τους θρύλους, είναι το μόνο που μπορεί να σπάσει αυτό τον ατελείωτο κύκλο του πολέμου. Το όπλο υποτίθεται ότι βρίσκεται πάνω στο Allod Uimoir, ένα μυστηριώδες νησί που τελικά κανείς δεν φαίνεται να γνωρίζει την πραγματική τοποθεσία του. Παρ' ότι δε πάρα πολλοί έχουν προσπαθήσει να το βρουν, κανείς δεν έχει κατορθώσει να γυρίσει πίσω ζωντανός.

Το Rage of Mages επιτρέπει τη δημιουργία χαρακτήρων μόνο από δύο φυλές, τις Fighters και Mages. Οπως και στα περισσότερα επιτραπέζια pen & paper role



Βάζοντας σωστά τα cheats βλέπεις το σχετικό μήνυμα στην επάνω αριστερή γωνία της οθόνης.



Η πόλη από την οποία θα εφορμάς για τις διάφορες αποστολές σου.

playing systems, οι πολεμιστές ΔΕΝ μπορούν να μάθουν να κάνουν cast spells, ενώ μπορούν να χρησιμοποιούν μαγεία είτε μέσω μόνο ειδικών όπλων, όπως κάποιο magically enhanced όπλο ή πανοπλία, είτε διαβάζοντας κάποια ειδικά magic scrolls. Μένοντας επίσης πιστοί στην παράδοση του είδους, οι Μάγοι δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν πανοπλία ή παραδοσιακά όπλα. Ετσι ο Πολεμιστής είναι ένας καθαρόαιμος πολεμιστής και ο Μάγος ένας καθαρόαιμος μάγος.

Φτιάχνοντας το χαρακτήρα σου, αρχικά διαλέγεις το επίπεδο δυσκολίας των εχθρών σου και γενικά των καταστάσεων που θα αντιμετωπίσεις. Το πιόνι αντιστοιχεί σε εύκολες μάχες, ο Αξιωματικός στο κανονικό επίπεδο δυσκολίας και, τέλος, η Βασίλισσα στο ανώτατο επίπεδο δυσκολίας. Εν συνεχεία διαλέγεις τι τύπο προτιμάς, δηλαδή αν θέλεις να είσαι πολεμιστής ή πολεμίστρια, μάγος ή μάγισσα. Ακολούθως ορίζεις όποιο όνομα θέλεις για τον ήρωά σου και πατάς το πλήκτρο Enter/Return. Στη νέα οθόνη θα διαλέξεις την πρωταρχική κατηγορία όπλων που θα χρησιμοποιείς (σπαθιά, τσεκούρια κ.λπ.) ή τη μαγική sphere (Γη, Αέρας κ.λπ.) που θα επιδρά πάνω σε όλες τις ικανότητές σου.

Στο ίδιο παράθυρο μπορείς να αποδεχτείς τις ικανότητές σου, να κάνεις Reset για να επανακαθοριστούν ή να κάνεις κλικ σε ένα από τα πλην στα δεξιά των αριθμών που υπάρχουν στα χαρακτηριστικά σου, έτσι ώστε να τα ρυθμίσεις ακριβώς όπως εσύ θέλεις.

Εδώ χρειάζεται λίγο περισσότερη προσοχή. Τα νούμερα που θα βάλεις σε καθένα από τα τέσσερα χαρακτηριστικά σου θα καθορίσουν το χαρακτήρα σου στη συνέχεια του παιχνιδιού. Ετσι, σημείωσε ότι τα BODY και AGILITY είναι χαρακτηριστικά κυρίως των πολεμιστών, ενώ τα MIND και SPIRIT κυρίως των μάγων.

Αφού τα ρυθμίσεις όπως εσύ θέλεις, πάτησε το πλήκτρο ACCEPT και θα ξεκινήσει το παιχνίδι.

Γενικά, η δημιουργία του χαρακτήρα σου βρίσκεται σε τελείως πρωτόγονο στάδιο, και θα έπρεπε να υπάρχουν περισσότερες ράτσες, κλάσεις και ικανότητες από τις οποίες να μπορείς να διαλέγεις.

Ξεκινάς την περιπέτεια μόνος σου, αλλά πολύ σύντομα θα ανακαλύψεις πληθώρα NPCs χαρακτήρων, οι οποίοι θα ενωθούν μαζί σου, ενώ τελικά θα βρεις φίλους και άλλους ήρωες που θα σε βοηθούν στις διάφορες αποστολές σου.

Η δράση προχωρά μέσω ενός συστήματος που είναι βασισμένο στις διάφορες αποστολές, οι περισσότερες των οποίων ξεκινούν από ένα πανδοχείο που ονομάζεται Inn of Plagat. Οσο περισσότερο προχωράς στο παιχνίδι τόσο πιο πολύ θα έχεις την ανάγκη να εξοπλίζεσαι καλά σε όλα τα επίπεδα. Υπάρχουν αποστολές τις οποίες δεν θα μπορέσεις να ολοκληρώσεις αν δεν έχεις το κατάλληλο αντικείμενο ή αν δεν είσαι σωστά εξοπλισμένος. Μπορείς να πουλάς ή και να αγοράζεις αντικείμενα στα διάφορα τοπικά μαγαζιά, ενώ τα training grounds είναι συνήθως το καταλληλότερο μέρος για να μάθεις νέα skills ή να αναπτύξεις κάποια που ήδη διαθέτεις. Οι Μάγοι μπορούν να αναπτύξουν συνολικά πέντε περιοχές της Μαγείας: Fire, Water, Earth, Air και Astral spheres. Οι Πολεμιστές μπορούν και αυτοί να αναπτύξουν πέντε διαφορετικούς τύπους όπλων και τον αντίστοιχο χειρισμό τους: Blade, Axe, Bludgeon, Pike και Archery.



Οι μάχες σε μερικές περιπτώσεις είναι πολύ εντυπωσιακές.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Είναι το πρώτο παιχνίδι που βλέπω να επιτρέπει την επιλογή ανάμεσα από τις αναλύσεις 640x480, 800x600 και 1.024x768, ανάλογα με τη δύναμη του υπολογιστή του παίκτη. Φυσικά, διαλέγοντας μία από τις μεγαλύτερες αναλύσεις δεν σημαίνει ότι θα βλέπεις όλα τα videos ή τις ειδικές οθόνες του παιχνιδιού σε full screen. Αλλά θα βλέπεις full screen ΜΟΝΟ το χάρτη του παιχνιδιού πάνω στον οποίο εξελίσσεται η δράση. Βέβαια, έστω και αυτό είναι πολύ σημαντικό.



Διαλέγοντας έναν από τους τέσσερις διαθέσιμους χαρακτήρες.

Τα κυρίως γραφικά του τίτλου είναι εξαιρετικά μικρά - αυτό είναι το πρώτο σημείο που φέρνει στο μυαλό τα strategy games. Προσωπικά αυτού του μεγέθους τα γραφικά δεν μου άρεσαν ποτέ σχεδόν καθόλου, και αυτό όχι μόνο για λόγους αισθητικής αλλά κυρίως γιατί δεν είναι ευδιάκριτοι οι χαρακτήρες και τα διάφορα αντικείμενα.

Ο ήχος δεν είναι κάτι το ξεχωριστό τόσο στην background μουσική και τα ειδικά εφέ αλλά και ως προς την ποιότητα των ομιλιών. Σε πάρα πολλά σημεία η επαναλαμβανόμενη μουσική γίνεται κάτι περισσότερο από ενοχλητική, ενώ και το speech δεν έχει προσεχθεί ιδιαίτερα, με

ΕΤΑΙΡΙΑ

BUKA/NIVAL ENTERTAINMENT / MONOLITH PRODUCTIONS (http://www.rageofmages.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 133MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, DirectX 5.0, 4x CD-ROM drive, κάρτα γραφικών με 1MB RAM, Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 89MB στον σκληρό

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το πακέτο του παιχνιδιού μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου, αντιπρόσωπος, δε, είναι η Beacon Multimedia.



Από τον πρώτο χάρτη της περιπέτειας.



Μιλώντας με έναν χαρακτήρα.



Ολοκληρώνοντας μία αποστολή εμφανίζεται η επιλογή Victory.

αποτέλεσμα να μην είναι καθόλου ατμοσφαιρικό.

Ο χειρισμός με την πρώτη ματιά φαίνεται κάπως μπερδεμένος, αλλά τελικά ύστερα από λίγο θα διαπιστώσεις πόσο απλός, φιλικός προς το χρήστη και λειτουργικός είναι. Ας σημειωθεί εδώ ότι τα βασικά μοτίβα του χειρισμού του παιχνιδιού τείνουν προς ένα strategy game. Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα αποτελεί η δυνατότητα μετακίνησης όλων των μελών της ομάδας σου. Μπορείς να κάνεις κλικ κάπου κοντά τους και, κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse, να σχηματίσεις ένα άσπρο τετράγωνο που θα τους περιλαμβάνει. Αφησε τώρα το πλήκτρο του mouse. Με τον τρόπο αυτό επιλέγεις όλους τους χαρακτήρες σου και τώρα θα κινούνται σαν να είναι ένας. Ετσι, κάνοντας κλικ τον Move κέρσορα κάπου μέσα στην οθόνη θα μετακινούνται όλα τα μέλη της ομάδας σου μαζί.



Εδώ μπορείς να αναπτύσσεις τις ικανότητές σου κάνοντας trainer.

Το σύστημα χειρισμού δείχνει τις αδυναμίες του όταν πρέπει να βρεις αντικείμενα που είναι κρυμμένα κάτω από δέντρα ή κοντά σε σωρούς από πέτρες.

Καταρχήν, με το πλήκτρο Escape εμφανίζεται/εξαφανίζεται το Main menu, που περιέχει τις επιλογές Save Game, Load Game, Game Options, Quest Objectives, End Quest και Return To Game. Το Game Options ρυθμίζει μία σειρά από επιλογές του παιχνιδιού και χρήσιμο είναι να τις προσέξεις καλά. Για παράδειγμα, έβαλα το Autohealing στο Often, μάρκαρα και τα Show Flying Damage και Tips, στο Formation mode τσέκαρα την επιλογή "On" κ.λπ.

Πατώντας το πλήκτρο I ενεργοποιείς το inventory σου, ενώ με το πλήκτρο Q το spellbook σου. Πιο πρόσφορο φαίνεται το πλήκτρο SpaceBar, που ανοίγει αυτόματα και το inventory και το spellbook, έτσι μπορείς να τα χειρίζεσαι και τα δύο μαζί.

Το Quest Objectives υπενθυμίζει ποια είναι η αποστολή σου κάθε φορά.

Καθώς κινείσαι πάνω στο χάρτη της περιπέτειας αποκαλύπτεις την περιοχή γύρω σου, φαινόμενο που επίσης κυριαρχεί στα strategy games. Στη δεξιά μεριά της οθόνης υπάρχουν τρία ή τέσσερα παράθυρα, ανάλογα με την ανάλυση στην οποία τρέχεις το παιχνίδι. Πάνω δεξιά φαίνεται ένα παράθυρο με το συνολικό χάρτη της περιπέτειας (σκρολάρει προς όλες τις άκρες της οθόνης, πηγαίνοντας τον κέρσορα στις άκρες της οθόνης του παιχνιδιού), ενώ ακριβώς από κάτω υπάρχει ένα άλλο παράθυρο που περιλαμβάνει τις οκτώ βασικές εντολές/κινήσεις του παιχνιδιού, δηλαδή τις Attack, Move, Guard, Defend, Cast, Swarm, Stand Guard και Retreat. Κάτω από το παράθυρο αυτό εμφανίζεται το πορτρέτο του χαρακτήρα ή οποιουδήποτε άλλου δείχνεις με τον κέρσορα του mouse. Αν ο κέρσορας του mouse δεν δείχνει σε κάτι συγκεκριμένο, τότε θα εμφανίζει πόσα άτομα (units!) έχεις υπό τον έλεγχό σου. Αν παίζεις το παιχνίδι στην ανάλυση 1.024x768, ακριβώς από κάτω θα εμφανίζεται ένα παράθυρο που θα δείχνει όλες τις πληροφορίες που αφορούν στο χαρακτήρα σου.

Για να βγάλεις έναν χαρακτήρα από την ομάδα σου, πάτησε το πλήκτρο Shift και κρατώντας το πατημένο κάνε αριστε-

HINTS

- Μην παιδεύεσαι με το να προσλαμβάνεις mercenaries, εκτός και αν έχεις ήδη προσπαθήσει κάποια αποστολή 2-3 φορές και δεν μπορείς να την ολοκληρώσεις. Εχε υπόψη ότι οι mercenaries κοστίζουν πάρα πολύ και τις περισσότερες φορές είναι άχρηστοι.
- Αν έχεις πρόβλημα με το να κρατάς στη ζωή τον Πολεμιστή σου, τότε πολύ απλά βάλε ένα Μάγο να τον υπερασπίζει. Αν ο Μάγος δεν κάνει cast το Heal spell συνέχεια, τότε πήγαινε στο Game Options και ανέβασε την ταχύτητα του Autohealing σε "Often". Αν και πάλι ο Μάγος σου δεν φαίνεται να τον θεραπεύει, πάρε του τη staff του.
- Μην ξοδεύεις χρήματα σε πανοπλίες ή όπλα, εκτός και αν κάποιος χαρακτήρας είναι τελείως αναποτελεσματικός εξαιτίας μη επαρκούς οπλισμού. Αν κοιτάς στα κοιλώματα και τις νησίδες, θα βρεις πληθώρα αντικειμένων που θα σου φανούν χρήσιμα.
- Εκμεταλλεύσου τα όποια πλεονεκτήματα σου δίνει το συγκεκριμένος έδαφος κάθε αποστολής. Ετσι, αν π.χ. είσαι σε ένα πέρασμα ενός βουνού, βάλε τους άντρες σου από τη μία μεριά και πες τους να είναι σε κατάσταση stand ground. Εν συνεχεία βάλε έναν άντρα σου να πάει κοντά στους εχθρούς και να τους οδηγήσει καθώς θα τον κυνηγούν στην παγίδα σου.
- Τα scrolls είναι γενικά λανθασμένη επένδυση και αυτό γιατί είναι μόνο μίας χρήσης. Αντιθέτως τα spellbooks αξίζουν και με το παραπάνω μέχρι και την τελευταία δεκάρα των χρημάτων που έδωσες για να τα αγοράσεις.
- Μία τελευταία προειδοποίηση: Ενας από τους Μάγους σου θα σε προδώσει, για αυτό πρόσεξε και μην τους κάνεις πιο δυνατούς από όσο πράγματι είναι και, κυρίως, πιο δυνατούς από την υπόλοιπη ομάδα.



Μαθαίνοντας σημαντικές πληροφορίες αλλά και κάνοντας αγοραπωλησίες.

ρό κλικ πάνω στο χαρακτήρα που σε ενδιαφέρει. Επαναλαμβάνοντας αυτή τη διαδικασία μπορείς να ξαναβάλεις το συγκεκριμένο χαρακτήρα στην ομάδα σου.

Για να φορέσεις κάτι ή να οπλιστείς με ένα όπλο, άνοιξε το inventory σου, με τη μέθοδο του drag'n'move μετάφερε το αντικείμενο που θέλεις πάνω στο πορτρέτο του ήρωα στα δεξιά και άφησε το πλήκτρο του mouse. Αυτός θα χρησιμοποιήσει αυτόματα το εν λόγω αντικείμενο. Βρήκα πολύ αρνητικό τον τρόπο χειρισμού ως προς το να περάσεις ένα αντικείμενο από ένα μέλος της ομάδας σου σε ένα άλλο. Η μόνη δυνατότητα που έχεις για αυτή τη λειτουργία είναι να ανοίξεις το inventory σου, να πάρεις το αντικείμενο που θέλεις, να το ρίξεις στο έδαφος, να αλλάξεις χαρακτήρα, δηλαδή να επιλέξεις αυτόν που θέλεις να πάρει το συγκεκριμένο αντικείμενο, να πάρεις από το έδαφος το εν λόγω αντικείμενο και να το βάλεις στο inventory του. Χαμός δηλαδή.

Για να χρησιμοποιήσεις ένα spell έχεις διάφορους τρόπους. Ενας από αυτούς είναι να ανοίξεις το spellbook σου και να

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΜΑΧΗΣ

Πλήκτρο	Λειτουργία
ESC	Ενεργοποιεί το Screen menu
F1	Help
F2	Save game
F3	Load game
~ ή I	Ανοιξε/Κλείσε το inventory
Q ή B	Ανοιξε/Κλείσε το spellbook
Space	Ανοιξε/Κλείσε το inventory και το spellbook
TAB	Status/Picture στο Info panel ***
Ctrl + H	Health Icons On/Off
Ctrl + L	On/Off flying damage
Ctrl + O	Smoothing On/Off
Ctrl + N	On/off day-night cycles
Ctrl + W	Reatreat mode On/Off
Ctrl + U	Autohealing On/Off
Ctrl + F	Formation On/Off
+ ή -	Αλλαξε game speed (μόνο από το num.keypad
M	Μετακίνησε
A	Κάνε επίθεση
G	Φύλαξε
D	Πρόβαλλε άμυνα
C	Cast spell
S	Swarm (Move & Attack)
T	Stand ground
R	Οπισθοχώρησε
ALT	Υποχρέωσε κίνηση
CTRL	Υποχρέωσε attack/swarm
SHIFT	Force add/remove unit selection
Ctrl + 1...9	Save group selection
1...9	Restore group selection
ALT + 1...9	Restore group selection with screen centering
SHIFT + 1...9	Add group to selection
E	Επίλεξε όλα τα units
Ctrl + F5...F8	Θέσε hotkey για spell
F5...F8	Cast spell με hotkey
Enter	Στείλε μήνυμα (μόνο στο multiplayer)
Backspace	Καθάρισε όλα τα μηνύματα από την οθόνη
ALT + F4	Quit/Exit στα Windows

*** Η συγκεκριμένη δυνατότητα δεν λειτουργεί στην ανάλυση 1.024x768, καθώς λόγω μεγέθους σε αυτή φαίνονται συνεχώς όλα τα ειδικά παράθυρα.



Αναλαμβάνοντας μία αποστολή.



Φτάνοντας σε ένα χωριό.



Επιλέγοντας τη βασική ικανότητά σου σε ένα όπλο.



Στους λαβύρινθους.

Το παιχνίδι κάνει αίσθηση με την όλη εμφάνιση, το περιεχόμενο και πάνω από όλα τη συνολική σχεδίασή του. Ενώ είναι ένα κλασικό RPG, συνδυάζει μερικά στοιχεία χειρισμού που μέχρι τώρα είχαμε δει μόνο στα strategy games.

MULTIPLAYER MODE

Το Rage of Mages υποστηρίζει πλήρες multiplayer παιχνίδι μέσω modem, LAN ή Internet. Η σύνδεση μέσω Internet απαιτεί το TCP/IP πρωτόκολλο. Το τοπικό δίκτυο απαιτεί το πρωτόκολλο IPX. Σημείωσε ότι μπορεί να παιχτεί και μέσω σειριακού καλωδίου που θα ενώσει δύο υπολογιστές. Μέσω modem επιτρέπεται η σύνδεση δύο παικτών, ενώ μέσω LAN ή IPX επιτρέπεται η σύνδεση 2-4 παικτών. Τέλος, πρόσεξε το γεγονός ότι κάθε παίκτης είναι απαραίτητο να έχει το δικό του CD-ROM του παιχνιδιού.

Δυστυχώς στο παιχνίδι δεν επιτρέπεται να αυξήσεις την default play speed κατά τη διάρκεια των διαθέσιμων multiplayer αποστολών. Το τονίζω αυτό, γιατί η default ταχύτητα είναι μάλλον χαμηλή. Αξίζει όμως να σημειωθεί ότι οι αποστολές αυτές είναι πάρα πολύ καλά σχεδιασμένες και θα ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό χρήστη.

επιλέξεις το spell που θέλεις. Τώρα δεν έχεις παρά να το κάνεις κλικ σε αυτόν που επιθυμείς. Άλλος τρόπος είναι να περάσεις τα spells που σε ενδιαφέρουν στα hot keys CTRL & F5-F8.

ΟΙ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Το παιχνίδι βασίζεται σε ένα σύνολο από αποστολές (Quests). Αυτές διακρίνονται σε πρωταρχικά και σε δευτερεύοντα. Τα πρωταρχικά quests πρέπει να ολοκληρώνονται οπωσδήποτε και με απόλυτη επιτυχία για να προχωρά η ιστορία. Για να ολοκληρώσεις το σκοπό σου πρέπει να φέρεις σε πέρας όλες τις πρωταρχικές αποστολές με τη σειρά που σου δίνονται. Δηλαδή για να περάσεις σε μία νέα αποστολή πρέπει οπωσδήποτε να ολοκληρώσεις την τρέχουσα. Το πιο σημαντικό στοιχείο στην προσπάθειά σου αυτή είναι το να μαζεύεις τις απαραίτητες πληροφορίες όσο το δυνατόν πιο γρήγορα και να τις καταγράφεις σωστά. Μόνο έτσι προς το τέλος του Rage of Mages θα μπορέσεις να σχηματίσεις μία συνολική εικόνα για το τι γίνεται μέσα στο παιχνίδι.

Παράλληλα με τις πρωταρχικές στο παιχνίδι υπάρχει πληθώρα δευτερευουσών αποστολών. Σε αυτές θα βρεις διάφορα αντικείμενα, θα μαζέψεις χρήματα και θα δημιουργήσεις τέτοιες γνωριμίες που θα σου φανούν ιδιαίτερα χρήσιμες στην πορεία του παιχνιδιού. Για να ξεκινήσεις μία αποστολή δεν έχεις παρά να φύγεις/βγεις από τις πύλες της πόλης. Αμέσως θα εμφανιστεί η λίστα με τις αποστολές που απομένουν, από τις οποίες μπορείς να διαλέξεις όποια θέλεις. Από ένα σημείο και μετά θα έχεις τη δυνατότητα να διαλέγεις όποια αποστολή επιθυμείς από μία σχετική λίστα αποστολών που θα σχηματίσεις συνολικά. Η ολοκλήρωση της αποστολής που έχεις διαλέξει γίνεται πάνω στο χάρτη του παιχνιδιού. Αφού πετύχεις το σκοπό μιας αποστολής, τότε θα εμφανιστεί ένα μικρό παράθυρο πάνω στην οθόνη και θα σε προτρέψει να τελειώσεις το Quest σου. Το κάνεις αμέσως επιλέγοντας την εντολή Victory.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΜΑΧΕΣ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι από πολύ καλή έως εξαιρετική και αυτό το οφείλει κυρίως σε δύο λόγους. Ο πρώτος αφορά στο βάθος και τον πλούτο του σεναρίου, ενώ ο δεύτερος στη συνολική σχεδίαση του παιχνιδιού. Τα δύο αυτά στοιχεία μαζί δημιουργούν μια πολύ υποβλητική και εθιστική ατμόσφαιρα, από τα πιο δυνατά στοιχεία του Rage of Mages.

Το έδαφος-χάρτης του Rage of Mages προσπαθεί να μιμηθεί ένα 3D περιβάλλον και ως ένα σημείο τα καταφέρνει αρκετά καλά. Επαναλαμβάνω ότι προσωπικά είμαι αντίθετος με τους τόσο μικρούς χαρακτήρες σε ένα RPG παιχνίδι, και αυτό γιατί το μόνο αποτέλεσμα είναι κατά το χειρισμό να μπερδεύει το χρήστη.

Επίσης δεν μου αρέσει η σχεδόν κάθετη οπτική γωνία που υπάρχει. Θεωρώ καλύτερη αυτή των 3/4, που χρησιμοποιούσαν τα Dark Sun της SSI, ή την προοπτική τρίτου ή πρώτου προσώπου. Αυτή όμως κατά την οποία ο χρήστης βλέπει από επάνω δεν μου ήταν ποτέ ιδιαίτερα συμπαθής. Έχω ακούσει πολλούς φίλους των strategy games να λένε ότι στα παιχνίδια στρατηγικής αυτή η οπτική γωνία δουλεύει πάρα πολύ καλά. Μπορεί να είναι έτσι, δεν το ξέρω, αφού δεν ασχολούμαι με το είδος. Αυτό όμως που ξέρω καλά είναι ότι στα RPGs αυτή η οπτική δεν βοηθά καθόλου.



Από την οθόνη αυτή ρυθμίζεις μία σειρά επιλογών που έχουν άμεση επίδραση στο παιχνίδι.

Στο παιχνίδι εντυπωσιάζει η πολύ μεγάλη ποικιλία από όπλα και ρούχα. Μοναδικός περιορισμός είναι το να έχεις χρήματα για να αγοράσεις οτιδήποτε υπάρχει στο παιχνίδι και το θέλεις. Οι προσφορές των καταστημάτων είναι εξαιρετικές και προοδευτικά, όσο προχωράς μέσα στο παιχνίδι, οι προσφορές αυτές γίνονται ακόμη καλύτερες.

Τα διαφορετικά είδη εχθρών που έχεις να αντιμετωπίσεις ανέρχονται σε περίπου 50 και επίσης δυσκολεύουν σημαντικά τις μάχες σου όσο προχωράς στο παιχνίδι. Τα ogres, τα trolls και οι dragons προς το



Ο χάρτης της περιοχής μέσω του οποίου πηγαίνεις στις διάφορες τοποθεσίες-αποστολές.

CHEAT MODES

Για να ενεργοποιήσεις το Cheat mode κάνε προσεκτικά τα εξής: Πάτησε το πλήκτρο Enter/Return, ώστε να εμφανιστεί στην κάτω αριστερή γωνία ο κέρσορας "-". Τώρα πληκτρολόγησε πολύ προσεκτικά το #Chicken, προσέχοντας να γράψεις σωστά όλη τη λέξη, δηλαδή να βάλεις πρώτα το σύμβολο # και αμέσως μετά να γράψεις τη λέξη, προσέχοντας το πρώτο γράμμα να είναι κεφαλαίο! Μόλις γράψεις σωστά τη λέξη αυτή, πάτησε ξανά το πλήκτρο Enter/Return. Ετσι ενεργοποιείς το ειδικό Cheat mode του παιχνιδιού και στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης θα εμφανιστεί η φράση "Player X has decided to become cheater".
Τώρα, πατώντας πρώτα το πλήκτρο Enter/Return, ώστε να εμφανιστεί στην κάτω αριστερή γωνία ο κέρσορας "-", πληκτρολόγησε οποιοδήποτε από τα πιο κάτω Cheat modes θέλεις. Μόλις πληκτρολογήσεις τη λέξη που επιθυμείς, πάτησε ξανά το πλήκτρο Enter/Return. Εννοείται ότι με την ίδια διαδικασία μπορείς να χρησιμοποιήσεις όλα τα cheats.

#modify self +god: Θέτει το λεγόμενο God mode (ή #modify army +god).
#create gold: Σου δίνει gold.
#killall: Σκοτώνει όλα τα αντίπαλα units.
#pickup all: Παίρνεις όλα τα αντικείμενα (φυσικά όχι τα αντικείμενα των units).
#show map: Δείχνει ολόκληρο το χάρτη.
#hide map: Κρύβει το χάρτη.
#event x: Δείχνει τις συζητήσεις των units στο τρέχον επίπεδο (x είναι οποιοδήποτε νούμερο).
#victory: Τελειώνει τον τρέχοντα γύρο με νίκη.

τέλος του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά δυνατοί αντίπαλοι και θα χρειαστεί πολύ μεγάλη προσπάθεια για να τους αντιμετωπίσεις. Φυσικά, καμία σχέση με τους ψευτοεχθρούς που πρόκειται να αντιμετωπίσεις στις πρώτες αποστολές σου.

Η δράση του παιχνιδιού είναι αντιφατική. Από τη μια μεριά είναι εξαιρετικά πλούσια, στηριζόμενη σε πληθώρα αποστολών, αλλά ταυτόχρονα εμφανίζει σημαντικές αδυναμίες. Ετσι, σε αρκετές αποστολές, αν δεν έχεις φροντίσει να έχεις ΗΔΗ μαζί σου κάποια συγκεκριμένα αντικείμενα, τότε είσαι χαμένος, ό,τι κι αν κάνεις. Αυτό και ρεαλιστικό δεν είναι αλλά και καταντά κουραστικό, αφού σε υποχρεώνει να αρχίσεις από την αρχή τη συγκεκριμένη αποστολή. Σε άλλες αποστολές, πάλι, πρέπει να κάνεις ατελείωτους κύκλους μέσα στο χάρτη-οθόνη του παιχνιδιού αναζητώντας συγκεκριμένα αντικείμενα και την αντίστοιχη χρήση τους. Το γεγονός αυτό θα κουράσει οπωσδήποτε τον παίκτη. Από την άλλη μεριά, η πληθώρα των αποστολών αποζημιώνει τον απαιτητικό παίκτη, ενώ μερικές από τις αποστολές είναι ιδιαίτερα πρωτότυπες και απολαυστικές.

Οι μάχες του παιχνιδιού διεξάγονται σε real time. Προσωπικά προτιμώ τα turn-based CRPGs, αλλά δεν έχω και κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα με τα λεγόμενα real time action.

Απλά για ακόμη μία φορά θα τονίσω ότι η real time δράση απαιτεί μεγαλύτερους χαρακτήρες. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, όπου όλα είναι πολύ μικρά, μερικές φορές οι μάχες γίνονται πολύ δύσκολες ακριβώς λόγω αυτού του προβλήματος και όχι εξαιτίας της έλλειψης ικανότητας του χρήστη.

Συνολικά το Rage of Mages μου άφησε ανάμεικτα συναισθήματα. Είναι οπωσδήποτε μία πολύ σημαντική προσπάθεια, διαθέτει ένα εξαιρετικό σεναριακό υλικό, έχει αρκετά μεγάλη σε έκταση δράση, είναι πολύ δύσκολο, αλλά χάνει σε πάρα πολλά σημεία που αφορούν κυρίως σε αυτή καθ' εαυτή τη δράση του παιχνιδιού.

Προσωπικά εύχομαι στο δεύτερο της σειράς, που αναμένεται να κυκλοφορήσει ίσως και αυτή τη χρονιά, να έχει ξεπεράσει τα προβλήματα του πρώτου, δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση στα καθαρά RPG στοιχεία του παιχνιδιού.

PC



Ανεβάζοντας ένα skill σου.



Από τα πολύ καλά videos του παιχνιδιού.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85

85



Ενα 100% πρωτότυπο παιχνίδι, το πρώτο που κατορθώνει να συνδυάσει στοιχεία από τα CRPGs και τα strategies. Είναι ένα εξαιρετικό RPG με μοναδικό ίσως μειονέκτημά του το γεγονός ότι είναι πολύ δύσκολο, κάτι το οποίο μπορεί να αποθαρρύνει εύκολα τον μη επίμονο χρήστη.

Championship MANAGER 3™

Το Championship Manager 97/98 ήταν για πολλούς το κορυφαίο παιχνίδι football manager που πέρασε από τις οθόνες των PCs. Ενας τίτλος που χωρίς εντυπωσιακά γραφικά -φωτογραφίες και τίποτε άλλο- και χωρίς την παραμικρή υποψία ήχου κατάφερνε να κρατά το χρήστη προσηλωμένο στο μόνιτορ, να ελπίζει στη θετική έκβαση ενός αγώνα, να σχεδιάζει τον επόμενο, να ονειρεύεται τίτλους με την ομάδα του. Λίγες μέρες πριν από την κυκλοφορία του νέου CM, το 97/98 έδειχνε αξεπέραστο ή τουλάχιστον δύσκολο να αναβαθμιστεί σε μεγάλο βαθμό. Φαίνεται όμως ότι τα αδέρφια Collyer είχαν άλλα σχέδια και βάλθηκαν να προσομοιώσουν το σύνολο της ποδοσφαιρικής πραγματικότητας στο νέο δημιούργημά τους, μπροστά στο οποίο το άλλοτε μοναδικό CM97/98 φαντάζει μικρό και "λίγο".

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
EIDOS INTERACTIVE & SPORTS INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, 16MB RAM, 4x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδια μας διέθεσε το Games Club, ενώ αντιπροσωπεύεται από την Grup Multimedia.

Κατά τις δύο πρώτες μέρες της κυκλοφορίας του στη Μεγάλη Βρετανία, το CM3 κατάφερε να πουλήσει 55.000 αντίτυπα. Βέβαια αυτό ισχύει μόνο για τη συγκεκριμένη χώρα, καθώς είναι γνωστή η λατρεία των κατοίκων της για το ποδόσφαιρο (μόνο που δεν την έχουν μεταδώσει στα φιλαράκια τους εξ ΗΠΑ). Στην Ελλάδα πάλι, όπως γνωρίζω, οι φίλοι αυτού του είδους των παιχνιδιών δεν είναι ιδιαίτερα πολυάριθμοι, όμως είναι οι πλέον πιστοί. Με την κυκλοφορία του CM3 σκέφτηκαν αμέσως μόνο ένα: "να πάρει, γιατί να πρέπει να χάσουμε πάλι την κοινωνική μας ζωή;" (γέλια)!



ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

GAMEPLAY - ΕΚΑΤΟ ΧΡΟΝΙΑ ΜΠΡΟΣΤΑ

Εκείνο που μπορεί να ειπωθεί με σιγουριά είναι ότι το gameplay του νέου CM είναι τουλάχιστον μοναδικό. Δεν εξηγείται αλλιώς ο μεγάλος βαθμός εθισμού από ένα παιχνίδι που ούτε αξιολογήσιμα γραφικά έχει, ούτε εντυπωσιακά ηχητικά εφέ, ούτε καν μια κάποια μουσική υπόκρουση στα menus ή κατά τη διάρκειά του.

Καταρχήν, η βάση δεδομένων του CM3 περιέχει πληροφορίες και στατιστικά στοιχεία για τα 15 κατά τεκμήριο μεγαλύτερα και ισχυρότερα πρωταθλήματα του πλανήτη, αυτά σε: Αργεντινή, Βέλγιο, Βραζιλία, Ολλανδία, Δανία, Αγγλία, Γαλλία, Γερμανία, Ιταλία, Ιαπωνία, Νορβηγία, Πορτογαλία, Σκοτία, Ισπανία και Σουηδία. Ο χρήστης μπορεί να ξεκινήσει διαλέγοντας οποιαδήποτε ομάδα από αυτές τις 15 χώρες και να προχωρήσει στο πρωτάθλημα, το οποίο βέβαια διεξάγεται σύμφωνα με τους εκάστοτε κανόνες, καθώς και να λάβει μέρος στις παράλληλες εγχώριες διοργανώσεις - κύπελλο ή και League Cup (όπου υπάρχει). Φυσικά δεν θα μπορούσαν να λείψουν οι διεθνείς διοργανώσεις: Champions League, Κύπελλο UEFA, Κύπελλο Κυπελλούχων, ακόμη και το Intertoto. Επίσης υπάρχουν όλες οι διοργανώσεις εθνικών ομάδων, όπως το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα (κοινώς Μουντιάλ), το Κύπελλο Εθνών και το Ολυμπιακό Τουρνουά.

Αφού τέλος πάντων αποφασίσετε ποια ομάδα θα επιλέξετε να μανατζάρετε, θα μπείτε στο κυρίως παιχνίδι. Το πρώτο που γίνεται αντιληπτό είναι η πολύ καλή δουλειά που έχει γίνει στο interface. Δεν υπάρχει πια η σχετικά μονόδρομη ροή των οθονών του παιχνιδιού, όπου μόνο σε ορισμένες από αυτές μπορούσατε να δεί-

τε την ομάδα σας και επίσης μόνο σε ορισμένες μπορούσατε να κάνετε κρούσεις για μεταγραφές και λοιπές ενέργειες. Τώρα κάθε οθόνη επικοινωνεί με οποιαδήποτε άλλη, αφού παντού υπάρχουν σύνδεσμοι που οδηγούν στις ανάλογες οθόνες, ενώ αριστερά σε κάθε οθόνη υπάρχει η μόνιμη μπάρα με τις βασικές εντολές το παιχνίδι. Εκείνο που προσωπικά με εντυπωσίασε είναι ότι οπουδήποτε αναφέρεται το όνομα κάποιου ποδοσφαιριστή μπορείτε να κάνετε κλικ και να μεταφερθείτε στην κάρτα-οθόνη με τις πληροφορίες για το συγκεκριμένο παίκτη - αυτό ισχύει και για τις όποιες διοργανώσεις, προπονητές και ομάδες. Ας δούμε όμως τι περιλαμβάνεται ως πληροφορίες για κάθε ποδοσφαιριστή.

Η ΚΑΡΤΑ ΤΟΥ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΙΣΤΗ

Πρώτα από όλα εμφανίζεται η αξιολόγηση του παίκτη -με άριστα το 20- σε 31 (!) τομείς των ικανοτήτων του. Δυστυχώς ο χώρος δεν επιτρέπει την επισήμανση σε όλες, όμως ορισμένες από αυτές δύσκολα συναντώνται σε παιχνίδια αυτού του είδους και αξίζουν αναφοράς: πρόβλεψη της φάσης (Anticipation), προώθηση με την μπάλα προς την περιοχή από πλάγια θέση (ή απλά Crossing), ομαδικότητα (Teamwork), φυσικό ταλέντο ή πιθανότητα πραγματοποίησης εντυπωσιακής ενέργειας (Flair), θάρρος (Bravery), αξιοποίηση στημένων φάσεων (Set Pieces), προσαρμοστικότητα σε διαφορετική θέση από τη φυσική (Versatility), αντανακλαστικά (Reflexes, μόνο για τερματοφύλακες), δουλειά μέσα στο γήπεδο (Work Rate), επιρροή στους συμπαίκτες (Influence) κ.ο.κ.

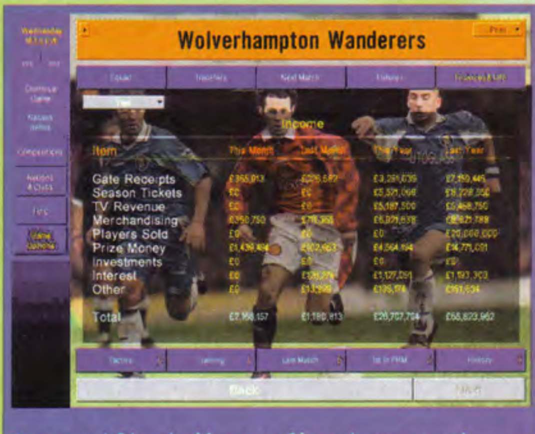
Επίσης υπάρχουν περίπου δέκα κρυφά χαρακτηριστικά (δεν φαίνονται στην κάρτα άλλα μόνο μέσω κάποιου editor), όπως το πόσο καλά ανταποκρίνεται στα μεγάλα ματς, πόσο επιρρεπής είναι στους τραυματισμούς κ.ά. Αν δεν έχετε την παραμικρή ιδέα για το πόσο σημαντική είναι κάθε ικανότητα για τον αμυντικό, τον επιθετικό ή τον τερματοφύλακα, τότε θα δυσκολευτείτε σε μεγάλο βαθμό. Το manual του παιχνιδιού δυστυχώς δεν είναι ιδιαίτερα κατατοπιστικό και μόνο η εμπειρία θα σας βοηθήσει να καταλάβετε τη σημασία τους. Η προσωπική εμπειρία του γράφοντος πάντως μαρτυρά ότι πολύ σημαντικό ρόλο παίζει και ένα δευτερεύον χαρακτηριστικό στοιχείο κάθε παίκτη, το πόδι που χρησιμοποιεί (είναι σημαντικό να μπορεί να χρησιμοποιεί και τα δύο).

Κάποια άλλα στοιχεία που μαθαίνετε από την πρώτη και βασική οθόνη-κάρτα του ποδοσφαιριστή είναι η φόρμα του παίκτη τη συγκεκριμένη περίοδο (εμφανίζονται οι βαθμοί που πήρε στα πέντε τελευταία παιχνίδια με άριστα το 10), ο μέσος όρος βαθμολογίας του -καθώς και τα γκολ που πέτυχε, τις τελικές πάσες, τις κίτρινες/κόκκινες κάρτες που δέχτηκε και τον αριθμό των παιχνιδιών όπου αναδείχτηκε ως καλύτερος του γηπέδου (Man of the match)- στις εγχώριες διοργανώσεις, στο κύπελλο, στα ευρωπαϊκά παιχνίδια, στους αγώνες με την εθνική ομάδα, καθώς και μια γενική βαθμολογία του σε όλα τα παιχνίδια.

Τέλος, θα πρέπει να σημειωθεί ότι κάθε παίκτης (τουλάχιστον στις μεγάλες κατηγορίες των πρωταθλημάτων) έχει ένα συγκεκριμένο νούμερο για όλη τη χρονιά, κάτι που συμβαδίζει με τους σύγχρονους κανονισμούς, αλλά κυρίως σας επιτρέπει να ταυτίζετε νούμερα φανέλας με μεγάλους παίκτες. Στις δευτερεύουσες οθόνες για κάθε παίκτη μπορείτε να μάθετε πληροφορίες για το συμβόλαιό του (εδώ μάλιστα μπορείτε να κάνετε γνωστή τη σημασία που έχει για την ομάδα - αν είναι αναντικατάστατος ή απλά μέλος της 16άδας), που αφορούν στην πιθανή μεταγραφή του και, τέλος, το ιστορικό του παίκτη κατά τις προηγούμενες χρονιές: το ποσό που δαπανήθηκε για τις όποιες μεταγραφές του, τα βραβεία και τις διοργανώσεις που κατέκτησε με την εκάστοτε ομάδα του και τους τραυματισμούς του. Αν ο παίκτης είναι μέλος της ομάδας σας και εγκρίνεται από την ποδοσφαιρική ιδιοφυΐα σας, τότε μπορείτε να του προτείνετε καλύτερο συμβόλαιο με μεγαλύτερη διάρκεια και να τον κρατήσετε για πάντα στην ομάδα σας. Ειδάλλως τον διώχνετε ως Free Transfer και προκαλείτε παράπονα από τη διοίκηση της ομάδας. Αν δεν είναι μέλος της ομάδας σας, τότε μπορείτε να του κάνετε κρούση για μεταγραφή (άλλωστε ο αριθμός των 50 παικτών στην ομάδα και η δυνατότητα για φιλικά με τους αναπληρωματικούς πριν από κάθε επίσημο ματς επιτρέπει την απόκτηση αρκετών παικτών).



Η αρκετά λεπτομερής περιγραφή των φάσεων του αγώνα.



Υστερα από δύο κύπελλα πρωταθλητριών και αρκετά πρωταθλήματα, οι Wolverhampton Wanderers είναι ίσως η πλουσιότερη ομάδα στον κόσμο, με κεφάλαιο 125.000.000 λίρες (16 Μαρτίου 2005) (χε χε).

Ετσι, λοιπόν, περνάμε σε ένα άλλο σημαντικό στοιχείο του CM3: τις μεταγραφές.

ΟΙ ΜΕΤΑΓΡΑΦΕΣ - ΠΟΣΟ ΚΑΒΟΥΡΑΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΣΤΕ;

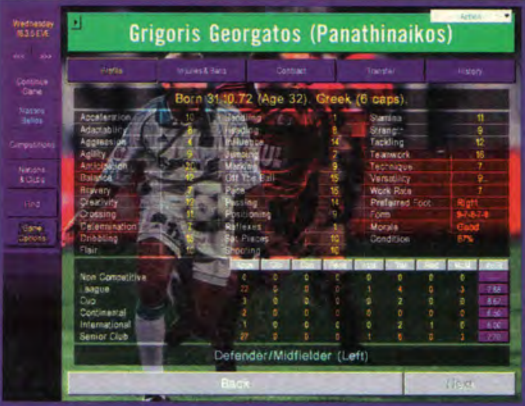
Η απάντηση; Πολύ! Θα δείτε ότι, τουλάχιστον ως μάνατζερ μικρής ομάδας, θα



Ο τελικός του Champions League το 2003 βρήκε νικητές τους Wolves...



Η κατοχή της μπάλας στα τρία μέρη του γηπέδου, σύμφωνα με το αρκετά παραστατικό "γήπεδο".



Το 2005 ο Γεωργάτος θα βρίσκεται στον Παναθηναϊκό (παρέα με το νεαρό ταλαντούχο δίδυμο... Μίμης Δομάζος και Αντώνης Αντωνιάδης)!



Το όνειρο του Bajevic: ο Gogic 17 ετών!

πρέπει να προτείνετε συμβόλαια με όσο γίνεται χαμηλότερο μισθό και όσο το δυνατόν λιγότερα μπόνους για γκολ ή τελικές πάσες.

Για να αποκτήσετε έναν ποδοσφαιριστή θα πρέπει να ακολουθήσετε την εξής διαδικασία (αν παίξετε λίγο το CM, θα πέφτετε κάτω από τα γέλια με τις "μεταγραφές" στο FIFA 99):

Πρώτον, θα πρέπει να κάνετε πρόταση στην ομάδα του (μπορεί να έχει θέσει ρήτρα παραχώρησης - σημαντική προσθήκη στο CM3). Αν αυτή δεχτεί (συνήθως κωλύεται για τους καλούς παίκτες της), θα μπορέσετε να διαπραγματευτείτε όρους συμβολαίου με τον παίκτη. Αυτοί περιλαμβάνουν το βασικό μισθό του, τη διάρκεια του συμβολαίου, το πριμ μεταγραφής, το είδος του συμβολαίου (Full ή Part Time, αν είναι νεαρός και δεν θέλετε να τον "κάψετε"), τα μπόνους για τις τελικές πάσες και τα γκολ, καθώς και ρήτρες για την παραχώρησή του ή για την πιθανότητα υποβιβασμού της ομάδας σας (φτου, κακά). Εκείνο πάντως που προκαλεί εκνευρισμό είναι η πολύ μεγάλη δυσκολία στο να βγει άδεια εργασίας σε μη κοινοτικό παίκτη, όταν μανατζάρετε π.χ. ομάδα της Αγγλίας, αφού αυτός θα πρέπει να έχει τουλάχιστον ένα σεβαστό αριθμό συμμετοχών με την εθνική ομάδα του.

Βέβαια κάθε μεταγραφή, όσο σημαντική και να είναι, θα πρέπει να αξιοποιηθεί όχι μόνο με τη σωστή χρησιμοποίηση του παίκτη σε κάθε ματς αλλά και με τη βελτίωση των ικανοτήτων του μέσω της κατάλληλης προπόνησης.

ΠΡΟΠΟΝΗΣΗ, ΠΡΟΠΟΝΗΣΗ, ΠΡΟΠΟΝΗΣΗ (Α, ΚΑΙ... ΠΡΟΠΟΝΗΣΗ)

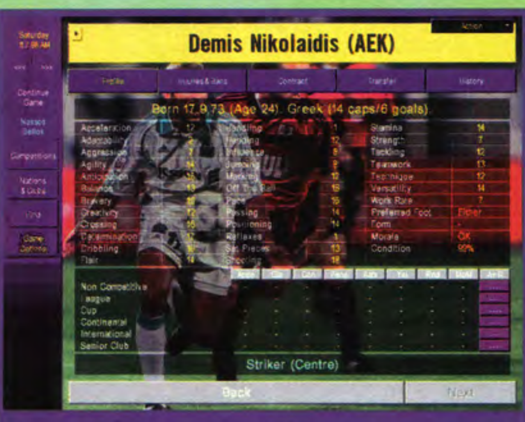
Το νέο στοιχείο που φέρνει το CM3 είναι η προπόνηση (καλά, εντάξει, το καταλάβατε από τον τίτλο) - ίσως αποδειχτεί ένα γερό χαρτί για την επιτυχία. Πρώτα από όλα θα πρέπει να προσλάβετε ικανό επιτελείο. Αυτό αποτελείται από πέντε προπονητές (μπορείτε και λιγότερους, όμως εσείς θα χάσετε), έναν βοηθό σας (Assistant Manager), τρεις φυσιοθεραπευτές και το πολύ επτά κυνηγούς ταλέντων. Για το προπονητικό τιμ σας ισχύει λίγο πολύ το ίδιο με αυτό που ισχύει και για τους ποδοσφαιριστές: Οι μεταγραφές τους γίνονται περίπου με τον ίδιο τρόπο, ενώ καθένας "κουβαλά" μαζί του και το βιογραφικό του: τις επιτυχίες του (ομαδικές ή ατομικές), το ιστορικό του και μια αξιολόγηση σε έντεκα προπονητικούς τομείς (γνώσεις πάνω στην τακτική, προπόνηση τερματοφυλάκων, προπόνηση βασικής εντεκάδας, αξιοποίηση νέων ποδοσφαιριστών, πειθαρχία κ.ά.). Στους προπονητές σας θα αναθέσετε -ανάλογα με τις ικανότητές τους- την προπόνηση των παικτών σε τομείς όπως η ποδοσφαιρική τακτική, η φυσική κατάσταση, η προπόνηση στο σουτ και άλλες ικανότητες. Σημαντικό στοιχείο στο παιχνίδι, που δεν πρέπει να παραβλέψετε για κανένα λόγο.

Οι κυνηγοί ταλέντων, τώρα, ίσως είναι μια βοήθεια του παιχνιδιού σε αυτούς που βαριούνται να ψάχνουν με τις ώρες στις ποδοσφαιρικές αγορές ανά τον κόσμο (άλλωστε ο αριθμός των ποδοσφαιριστών στον κόσμο του CM3 είναι πενταψήφιος!). Εξάλλου με την προσθήκη της δυνατότητας για προπόνηση θα δυσκολευτείτε αρκετά να προβλέψετε την εντυπωσιακή εξέλιξη κάποιου νεαρού ποδοσφαιριστή, αφού αυτός σε νεαρή ηλικία δεν θα έχει ικανοποιητική βαθμολογία στους νευραλγικούς τομείς της θέσης όπου παίζει (βελτίωση του ρεαλισμού σε σχέση με τα προηγούμενα CM, όπου βρίσκατε 18χρονους "θεούς").

Ετσι, αν έχετε κυνηγούς ταλέντων με πολύ "καλό μάτι" (βλ. αξιολόγηση ικανότητας και προοπτικής παίκτη), μπορείτε να τους εμπιστευτείτε τυφλά και να αποκτήσετε με κλειστά μάτια τον 16χρονο πιτσιρικά που, κατά το συνεργάτη σας, θα αφήσει εποχή.

ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ ΜΑΤΣ

Αφού καθορίσετε την τακτική που θα ακολουθήσει η ομάδα σας στο γήπεδο και τις θέσεις και τις κινήσεις των ποδοσφαιριστών (επίσης σημαντικός παράγοντας, που θέλει αρκετή ανάλυση, καθώς υπάρχουν στοιχεία όπως ο τρόπος μαρκαρίσματος, η χρήση τεχνητού οφσάιντ, αντεπιθέσεων, pressing και πάρα πολλών άλλων) ανάλογα με τις ικανότητές τους, θα είστε έτοιμοι για τον αγώνα. Μην περιμένετε εντυπωσιακά γραφικά, μοναδικές ντρίπλες, εντυπωσιακά στάδια. Ο αγώνας γίνεται πάνω... στη φωτογραφία του γηπέδου όπου διεξάγεται (δεν υπάρχουν τα γή-



Ο Ντέμης Νικολαΐδης. Αρκετά καλός, αν και το teamwork (ομαδικότητα) του θα έπρεπε να αγγίζει το άριστα (χι χι).



Τα στατιστικά του Ronaldo. Μάλιστα...



Μια καλή ρουτίνα για να προπονείτε αμυντικούς.

πεδα όλων των μικρών ομάδων, αλλά μπορείτε να τα προσθέσετε μέσω του editor που περιλαμβάνεται στο CD), ενώ η διεξαγωγή αυτή καθ' εαυτή αφορά σε μία μπάρα στη μέση, που περιγράφει αρκετά λεπτομερώς τον αγώνα και τις φάσεις. Μία μπάρα στο κάτω μέρος εμφανίζει την κατοχή στα πέντε τελευταία λεπτά του παιχνιδιού, ενώ ένα χρονόμετρο εμφανίζει το χρόνο που απομένει για τη λήξη. Αυτά.

Οι δευτερεύουσες οθόνες της διεξαγωγής του αγώνα δίνουν πληροφορίες που πολύ δύσκολα θα μαθαίνατε αν βλέπατε τον αγώνα αυτούσιο.

> **Ως τελική εκτίμηση, το CM3 ανταποκρίνεται με το παραπάνω στο όνομα που έχει δημιουργήσει στους οπαδούς του, αφού έχει αναβαθμιστεί και ανανεωθεί σε μεγάλο βαθμό.**

Πρώτα από όλα, μπορείτε να δείτε την κατοχή της μπάλας για κάθε ομάδα στα τρία μέρη του γηπέδου. Επίσης τις πάσες, τις κεφαλιές και τα τάκλιν που έγιναν από κάθε παίκτη, αυτά που ολοκληρώθηκαν και όσα ήταν ουσιώδη, τα σουτ που έγιναν και αυτά που βρήκαν στόχο, τις τελικές πάσες και τη βαθμολογία κάθε παίκτη ανά πάσα στιγμή του αγώνα. Στο ημίχρονο μπορείτε να διαβάσετε το match report, μια λεπτομερή αναφορά σε όλες τις φάσεις του παιχνιδιού, στις οποίες μάλιστα μπορεί να έγινε συνεχής εναλλαγή από τη μία περιοχή του γηπέδου στην άλλη.

Αν πάντως δεν σας απασχολεί η έλλειψη οπτικού υλικού, τότε θα εντυπωσιαστείτε από την ποικιλία των φάσεων: Μπορεί να τύχει να τσαντιστεί παίκτης από το 3ο λεπτό του παιχνιδιού και να δείρει το διαιτητή (μου έτυχε μόνο μία φορά σε διάρκεια οκτώ σαιζόν - ο παίκτης έφαγε τιμωρία 90 ημερών!), να γίνουν φιλονικίες μεταξύ παικτών, εντυπωσιακά ανάποδα ψαλίδια, σουτ από το πουθενά, προωθήσεις τερματοφύλακα στα τελευταία λεπτά και σκοράρισμα(!).

Στο τέλος του παιχνιδιού γίνεται αξιολόγηση των παικτών και αναδεικνύεται ο καλύτερος παίκτης του αγώνα. Στο τέλος κάθε αγωνιστικής γίνεται μια βράβευση της καλύτερης εντεκάδας της εβδομάδας, ενώ στο τέλος κάθε μήνα δίνονται βραβεία στον καλύτερο νέο παίκτη, τον καλύτερο παίκτη γενικά και τον καλύτερο προπονητή (αυτό γίνεται στην Αγγλία, παρόμοια βραβεία υπάρχουν και σε άλλες χώρες).

Γενικά πάντως τα βραβεία είναι πολύ σημαντικά, αφού ανεβάζουν την αξία του παίκτη και φυσικά την τιμή του (άλλωστε όλα είναι μπίζνες). Ανάλογα, τώρα, με τα αποτελέσματα που φέρνετε και με τις προκρίσεις, θα παίρνετε και χρηματικά βραβεία, για να ικανοποιείτε τη διοίκηση της ομάδας και να έχετε λεφτά για μεταγραφές και έξοδα συντήρησης του γηπέδου (ο οικονομικός παράγοντας είναι περισσότερο λεπτομερής από κάθε άλλη φορά - παίρνετε ακόμη και τόκο για το κεφάλαιο της ομάδας!).

Ως τελική εκτίμηση, το CM3 ανταποκρίνεται με το παραπάνω στο όνομα που έχει δημιουργήσει στους οπαδούς του, αφού έχει αναβαθμιστεί και ανανεωθεί σε μεγάλο βαθμό. Μερικά ελαττωματάκια δεν αμαυρώνουν την πολύ καλή εικόνα του, π.χ. το ότι η Ιαπωνία παίζει στο Copa America, η Ολυμπιάδα του 2000 γίνεται στην Αθήνα, ο Χούτος είναι Ιταλός (αν και παράλιγο να γινόταν) ή ο Γεωργάτος προτιμά να σουτάρει με το δεξί (γέλια). Άλλωστε αυτά είναι τα μόνα ψεγάδια που βρέθηκαν σε διάστημα οκτώ σαιζόν. Εκείνο πάντως που σίγουρα προκαλεί πρόβλημα είναι το "βαρύ" φόρτωμα του τίτλου και η δυσκολία έως αδυναμία του να τρέξει σε συστήματα χαμηλών δυνατοτήτων (αφού η βάση δεδομένων του είναι ΤΕΡΑΣΤΙΑ). Θετική κρίνεται και η δυνατότητα για παιχνίδι μέσω δικτύου, αν και το σύστημα του Hot Seat ήταν ανέκαθεν το ατού του αναφορικά με τις mutliplayer επιδόσεις του.

Η αντοχή του παιχνιδιού είναι πάντως μοναδική, καθώς το βάθος του είναι ίσως... άπατο. Για αυτό και ήταν δύσκολο να περιγραφεί σε μόνο τέσσερις σελίδες αυτός ο όγκος των επιλογών, των πληροφοριών και των δυνατοτήτων αναφορικά με το gameplay. Όσο για τον ήχο και τα γραφικά; Ο μόνος ήχος που ακούγεται στον αγώνα είναι το πλήθος κατά τη διεξαγωγή του (συνθήματα, πανηγυρισμοί και επιφωνήματα - όντως ευχάριστα), που όμως απενεργοποιείται όταν επιλέξετε τη μέση (και άνω) ταχύτητα διεξαγωγής του (κάτι που σίγουρα θα κάνετε). Όσον αφορά στα γραφικά, αυτά κρίνονται μη αξιολογήσιμα εκτός αν θέλετε να περιγραφούν οι υψηλής ανάλυσης φωτογραφίες και οι μοναδικές γραμματοσειρές του... PC



Η ιστορία των τελικών του Κυπέλλου Πρωταθλητριών. Το '71 είχε φτάσει κάποιος Παναθηναϊκός, Παναθηναϊκός, κάπως έτσι τον λέγανε...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	-
ΗΧΟΣ	65
GAMEPLAY	97
ΑΝΤΟΧΗ	100

94



Αξεπέραστο;



Να και το κοπέλι. Ο πιο ακριβός Έλληνας παίκτης σε παιχνίδι ποδοσφαίρου: 7.250.000 λίρες ή 2,5 με 3 δισ. Λίγα είναι;



Το παιχνίδι ξεκινά με πιο αναγνωρισμένο προπονητή τον Carlos Alberto Parreira. Πόσα είπαμε έφαγε η Σαουδική Αραβία στο Μουντιάλ;

SHOGO
Mobile Armor Division

ΕΤΑΙΡΙΑ
MONOLITH PRODUCTIONS INC.

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P166 (PII recommended), P233 για software rendering, 32MB RAM, 4MB (ή περισσότερα), D3D συμβατή κάρτα Βίντεο recommended, DirectX 6.0 (ή υψηλότερο)

ΔΙΑΘΕΣΗ
Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζώρτζ, τηλ.: 3809821

Shogo... Πολύ ανατολίτικο ακούγεται! Τι είπες ότι είναι; Η τελευταία λέξη της μόδας στα Doom-clones από τη Monolith; Χμμ... Για να δω τα χαρακτηριστικά του... Εκπληκτικά γραφικά με τη χρήση της ήδη επιτυχημένης Lithtech Graphics Engine, ανεπανάληπτος ήχος που εκμεταλλεύεται το πρότυπο IMA, πρωτοποριακό gameplay με πολλές πρωτοτυπίες, δύο διαφορετικά playing modes, γερή δόση anime και πλούσιο multiplayer. Ακούγεται πολύ ενδιαφέρον, αλλά επειδή -στα χαρτιά- όλα καλά είναι, για να δούμε αν τα πράγματα είναι ακριβώς έτσι...

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

Όσοι είστε νεότεροι (είναι αποδεδειγμένο ότι οι gamers της κατηγορίας των Doom-clones είναι κατά κανόνα κάτω των 28, με ορισμένες -λίγες αλλά λαμπρές- εξαιρέσεις) σίγουρα θα έχετε παρακολουθήσει έστω και περιστασιακά ιαπωνικές σειρές κινούμενων σχεδίων που προβάλλονταν από την τηλεόραση (ναι, ναι, μην κάνεις τον ανήξερο, και σε σένα αναφέρομαι!). Σειρές όπως οι "Robotec" και "Jumaru" προβάλλονταν καθημερινά και προκαλούσαν τον ενθουσιασμό και το ενδιαφέρον όλων των μικρών -αλλά και αρκετών όχι και τόσο μικρών- θεατών. Ολες είχαν ως κύριο θέμα τα ρομπότ και τις διαστημικές μάχες του μακρινού μέλλοντος και δεν παρέλειπαν να τις παρουσιάζουν με το πασίγνωστο ιαπωνικό στιλ και την ανάλογα γνώριμη σχεδίαση (anime). Αν αναπολείτε τις παλιές εκείνες μέρες, όταν κυριαρχούσαν η παιδική αθωότητα και η αφέλεια και απουσίαζαν οι ευθύνες που τώρα σας βαρύνουν καθημερινά, λυπάμαι, είστε ονειροπόλοι, και δεν μπορώ να κάνω τίποτε για την περίπτωσή σας. Αν απλώς θέλετε να αναβιώσετε την απόλαυση που πρόσφεραν αυτά τα καρτούν, τότε το Shogo αναμφίβολα αποτελεί μία λύση και αξίζει την προσοχή σας. Ας προχωρήσουμε όμως στα ενδότερα...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Γιατί να μην έχουν και στην Ελλάδα τέτοια μηχανήματα αναψυκτικών; Οχι, ρωτάω ΓΙΑΤΙ;

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η ανακάλυψη του kato, του οργανικού και αλλόκοτου υλικού που άνοιξε τις πόρτες για την υπερδιαστημική πτήση, σίγουρα αποτέλεσε ορόσημο για την εξέλιξη των γεγονότων. Τα τρία μεγαθήρια της βιομηχανίας, οι εταιρίες Armacham, Andra και Shogo, συνασπίστηκαν δημιουργώντας έναν υπεροργανισμό ονόματι UCA (United Corporate Authority). Μοναδικός στόχος αυτού η άμεση εκμετάλλευση των κερδοφόρων κοιτασμάτων που ήταν συγκεντρωμένα σε έναν και μόνο πλανήτη, τον 46CronusD. Επειδή όμως η απληστία ποτέ δεν έπαψε να είναι χαρακτηριστικό των ανθρώπων, η UCA γρήγορα οδηγήθηκε σε βάναυση και απάνθρωπη συμπεριφορά απέναντι στους κατοίκους του Κρόνου προκειμένου να μεγιστοποιήσει τα κέρδη της, με αναμενόμενο επακόλουθο την εμφάνιση μαζικών αντιδράσεων, οι οποίες πήραν σχήμα και μορφή με τον οργανισμό CMC και αμέσως στράφηκαν εναντίον των γήινων. Και ενώ ο πόλεμος μαινόταν επ' αόριστον χωρίς να αναδεικνύεται νικητής, μία τρίτη ομάδα ονόματι The Fallen εμφανίζεται στο προσκήνιο. Με αρχηγό τον Gabriel, έναν ικανό ηγέτη που ενίοτε το όνομά του σκεπαζόταν από ένα πέπλο μυστηρίου, επιτυγχάνει να πάρει με το μέρος της το ένα τρίτο των CMC δυνάμεων. Ο φανατισμός είναι το κύριο όπλο τους, και η επικράτησή τους αναμενόμενη. Μπροστά σε όλα αυτά η UCA επιλέγει τη φαινομενικά καλύτερη λύση: να δολοφονήσει τον Gabriel, διαλύοντας έτσι τους Fallen και αφήνοντας αποδυναμωμένη τη CMC. Ναι, σωστά μαντέψατε... Εσείς είστε αυτός που πρέπει να φέρει εις πέρας μία τέτοια αποστολή, που εκ πρώτης όψεως φαντάζει αποστολή αυτοκτονίας. Στην πορεία σας θα υπάρξουν σεναριακές ανατροπές, θα συναντήσετε άτομα που νομίζατε ότι τα είχατε χάσει στον πόλεμο και θα σκοτώσετε πολλούς, μα πολλούς Fallen στρατιώτες (και, πού ξέρετε, ίσως τελικά ανακαλύψετε γιατί ονομάστηκε Shogo...). Η δουλειά που έχει κάνει η Monolith ως προς το σεναριακό υπόβαθρο εκπλήσσει με την προσοχή στη λεπτομέρεια και τη δημιουργικότητα που τη χαρακτηρίζει. Το εν λόγω σενάριο περισσότερο θα ταίριαζε στο βιβλίο ενός άριστου τεχνίτη της science fiction, όπως ο Ισαάκ Ασίμοφ και ο Αρθουρ Κλαρκ, παρά σε παιχνίδι (και Doom-clone μάλιστα!).







Bullgut: Ακρως αποτελεσματικό. Εκτοξεύεις μία ρουκέτα και τύφλα να 'χει ο Κλίντον!

Αν, δε, νομίζετε ότι με αυτά τα λίγα μάθατε την υπόθεση του Shogo, γελιέστε. Για περισσότερα ανατρέξτε στο manual του παιχνιδιού ή στη διεύθυνση http://www.shogo-mad.com/story. Το μόνο μειονέκτημα που εντόπισα σε αυτό τον τομέα είναι ότι η υπόθεση δεν προβάλλεται σχεδόν καθόλου στο παιχνίδι. Αυτό δεν προϋποθέτει την ανυπαρξία πλοκής και εξελίξεων στο σενάριο, απλώς δεν δίνεται καμία background πληροφορία ούτε στην εισαγωγή ούτε κατά την επιλογή new game. Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ πολύ θα ήθελα να δω το Shogo σε ταινία (ή έστω σε κινούμενα σχέδια! :-).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το Shogo κάνει χρήση της Lithtech engine για να απεικονίσει τα γραφικά στην οθόνη μας. Την ίδια ακριβώς graphics engine χρησιμοποίησε η Monolith και για το Blood 2. Ομως καμία προγραμματιστική ομάδα δεν χρησιμοποιεί αυτούσια στον εκάστοτε τίτλο τη μηχανή, αλλά κάνει μικρές -ουσιώδεις όμως- ρυθμίσεις σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά κάθε παιχνιδιού. Από ό,τι φαίνεται λοιπόν, οι προγραμματιστές του Shogo ήξεραν κάτι παραπάνω από τους αντίστοιχους του Blood 2, γι' αυτό και το αισθητικό αποτέλεσμα στις οθόνες μας είναι καλύτερο! Αν μάλιστα αναλογιστείτε την ποιότητα των γραφικών του προαναφερθέντος τίτλου, μπορείτε να καταλάβετε τι ακριβώς εννοώ...

Οι σχεδιαστές φροντίζουν να επιδείξουν την ικανότητά τους στην κατασκευή γραφικών από την αρχή κιόλας, δηλαδή από την εισαγωγή. Δεν είναι animated sequence όπως καθένας θα περίμενε, δεν είναι καν φυσιολογική εισαγωγή (δεν είναι βόας, δεν είναι κροταλίας...). Είναι μία συλλογή από μικρά demos (δηλαδή μαγνητοσκοπημένα στιγμιότυπα από το παιχνίδι), επενδεδυμένα με την κατάλληλη μουσική -ιαπωνική πάντα- και τα ονόματα των συντελεστών αυτής της παραγωγής. Θυμίζει περισσότερο trailer από ταινία παρά εισαγωγή παιχνιδιού (μολαταύτα παραμένει άκρως ενδιαφέρουσα).

Βέβαια, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν πρόκειται να απογοητευτείτε ούτε στο ελάχιστο. Αλλωστε, η εν λόγω engine είναι αποδεδειγμένο ότι αποδίδει άριστα, ειδικά εάν έχετε σκάσει αρκετές "χήνες" για να διαθέτετε 3D επιταχυντή δεύτερης γενιάς - συγκεκριμένα, έχει πολύ καλούς χρωματισμούς (αν και λίγο σκοτεινούς, στοιχείο που συνάντησα και στο Blood 2) χωρίς να αλλοιώνεται στο ελάχιστο η ποιότητα απεικόνισης όταν πλησιάζετε πολύ κοντά στα αντικείμενα. Οι εντυπωσιακές εκρήξεις των όπλων που πυροδοτούνται, οι καπνοί από τους πυραύλους που εκτοξεύετε, η πυκνή σκόνη που σηκώνεται στη μάχη, τα συντρίμμια που "αναπηδούν" μετά την επιτυχή εξολόθρευση των αντίπαλων ρομπότ, τα πτώματα των εχθρών στο πεδίο της μάχης, η μαγευτική απεικόνιση των background σκηνικών, όλα συνθέτουν την εικόνα του Shogo. Παρέχεται υποστήριξη για μία ευρύτατη γκάμα καρτών γραφικών μαζί με ανάλυση της αναμενόμενης απόδοσης του τίτλου σε συνεργασία με τη συγκεκριμένη κάρτα και τις προτεινόμενες ρυθμίσεις για να επιτύχετε τη βέλτιστη απόδοση σε αυτόν τον τομέα. Ακριβώς αυτό γινόταν και στο Blood 2, ωστόσο παραμένει ένα πολύ χρήσιμο feature.

Οπως προανέφερα, κυρίαρχο στοιχείο του τίτλου είναι τα anime γραφικά του. Για όσους δεν ξέρουν τι σημαίνει αυτό, πρόκειται για τη φιλοσοφία της ιαπωνικής κουλτούρας όσον αφορά στη σχεδίαση εικόνων (συγκεκριμένα 3D εικόνων), η οποία διέπεται από πλήθος ιδιόμορφων νόμων που της προσδίδουν τον ιδιαίτερο χαρακτήρα της. Οι νόμοι της φυσικής δεν ισχύουν, ο χρόνος δεν κυλάει ασταμάτητα και γενικά εξυπηρετούνται πολλές "θεατρικές σκοπιμότητες", ώστε να αποδίδεται βάθος και ένταση στις κρισιμότερες στιγμές της περιπέτειας. Ισως το πιο χαρακτηριστικό των anime είναι η περίεργη σχεδίαση των χαρακτήρων, κάτι που θα δείτε ότι υπάρχει και στο Shogo. Λίγο ή πολύ, όλοι έχουμε έρθει σε επαφή με αυτού του είδους την "τέχνη" και την έχουμε αγαπήσει.

Αξιέπαινη προσπάθεια έχει γίνει και στον τομέα του ήχου. Η μουσική υπόκρουση διαθέτει μεγάλη ποικιλία και έρχεται σε πλήρη αντιστοιχία με το συνολικό κλίμα του παιχνιδιού. Τα κομμάτια δεν είναι εκπληκτικά αλλά αναμφισβήτητα άνω του μετρίου και εγγυημένα θα σας κρατήσουν ευχάριστη συντροφιά κατά την περιπλάνησή σας στον ψηφιακό κόσμο του Shogo. (Δεν εντυπωσιάζουν ωστόσο όπως τα themes του Heretic II και του Unreal.) Οσο για τα ηχητικά εφέ, μαγεία... Δεν θα χορταίνετε να ακούτε το ρουκετοβόλο να εκτοξεύει ανά τριάδες τις ρουκέτες του εναντίον των εχθρών σας (ή των φίλων σας, ανάλογα με το πόσο καλό σημάδι ξέρετε!), τις εκρήξεις που σηματοδοτούν την καταστροφή του στόχου ή τον

MECHAS



Armacham ORDOG: Ισορροπημένο μεταξύ ταχύτητας και σκληρότητας, θα αποτελέσει αξιόμαχο αντίπαλο για οποιονδήποτε αποφασίσετε να αντιμετωπίσετε. Σε mode οχήματος πιάνει μεγαλύτερες ταχύτητες από τον Enforcer, αλλά είναι δυσκολότερο στο χειρισμό.



Uca ENFORCER: Ενα MCA που συνδυάζει καλή απόκριση και γερή επένδυση/πανοπλία. Είναι ιδανικό για τον πιλότο που ζητά αξιοπιστία σε κάθε περίσταση.



Shogo AKUMA: Ελαφρύ, γρήγορο, με μεγάλη ευελιξία, για επιχειρήσεις που απαιτούν ταχύτητα και μυστικότητα ή για αυτούς που απλώς θέλουν να αποφεύγουν τις έντονες συγκινήσεις στη μάχη. Δεν αντέχει πολλή τιμωρία...!



Andra PREDATOR: Ο,τι καλύτερο για το πεδίο μάχης. Ισχυρότατη πανοπλία και εντυπωσιακή σχεδίαση το καθιστούν την υπέρτατη πολεμική μηχανή. Τόσοι τόνοι ατσάλι, όμως, μειώνουν δραστικά την ευκινησία του.



He won't even see it coming...!

κρότο που κάνει το σώμα του εχθρού όταν πέφτει στο έδαφος, χτυπημένο θανάσιμα από το sniper rifle. Οι κραυγές των ανθρώπων που πεθαίνουν είναι "άλλο πράμα" - συνιστώνται σε όσους βρίσκονται στο στάδιο απεξάρτησης από το Carmageddon, ως μεταβατικό στάδιο από την παραφροσύνη στη φυσιολογική ζωή (αμφιβάλλω, βέβαια, αν θέλετε να επιστρέψετε στην τελευταία!).

Τέλος, ας μην ξεχνάμε και τα ωραία speeches που παρεμβάλλονται στις αποστολές, στα οποία έντεχνα έχουν προστεθεί ο θόρυβος και τα clicks της ραδιοφωνικής μετάδοσης, όταν η επικοινωνία γίνεται από τον ασύρματο.

GAMEPLAY

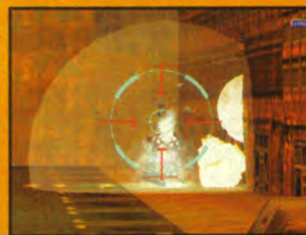
Στην πλειονότητα των μαχών που θα δώσετε θα βρίσκεστε μέσα σε ένα MCA (Mobile Combat Armor), το οποίο δεν είναι παρά ένα τεράστιο σε μέγεθος ανδροειδές και αποτελεί την πιο "in" πολεμική μηχανή της εποχής στην οποία το game αναφέρεται. Ερχεται σε τέσσερις διαφορετικές εκδόσεις, καθεμία με τις ιδιαιτερότητές της (άλλη πιο γρήγορη έκδοση, άλλη πιο ισχυρή, άλλη πιο ισορροπημένη...), που μπορεί να μη φαίνονται και σπουδαίες στην αρχή, αλλά, καθώς η δυσκολία των αποστολών αυξάνει με γεωμετρική πρόοδο, η παραμικρή λεπτομέρεια παίζει σπουδαίο ρόλο στην επιτυχή ή μη έκβαση της αποστολής. Από εσάς εξαρτάται να αξιολογήσετε σωστά τα δεδομένα που σας παρέχονται στο briefing και να κάνετε την ορθή επιλογή. Μερικές φορές οι δυνατότητες επιλογής δεν θα είναι μεγάλες, ενώ υπάρχουν περιπτώσεις που θα βρεθείτε προ εκπλήξεων, καθώς άλλα θα περιμένετε να βρείτε μπροστά σας κι άλλα θα βρίσκετε! Ολα τα παραπάνω είναι περιττά στην περίπτωση που έχετε επιλέξει ως επίπεδο δυσκολίας το Easy (μα καλά, τι σας μαθαίνω τόσο καιρό;!), αφού και με στοιχειώδεις ικανότητες θα φθάσετε σε μία άνετη επικράτηση, με την πορεία προς τη νίκη να είναι απλός περίπατος.

Και έτσι περνάω στο επόμενο θέμα, το επίπεδο δυσκολίας και την άμεσα σχετιζόμενη με αυτό Artificial Intelligence. Τέσσερα είναι και τα επίπεδα δυσκολίας που μας προσφέρουν οι προγραμματιστές προκειμένου να δοκιμάσουμε τις ικανότητές μας: Easy, Normal, Hard, Madness. Εχοντας δοκιμάσει και τα τέσσερα μπορώ να πω ότι έχει γίνει πολύ καλή δουλειά στη διαβάθμιση της δυσκολίας από επίπεδο σε επίπεδο. Καθώς επιλέγετε όλο και πιο δύσκολο επίπεδο, οι εχθροί μαθαίνουν νέες τακτικές για να αποφεύγουν τα πυρά σας, κινούνται έξυπνα στο χώρο, στοχεύ-

ΜΑΝΙΟΚΑΤΑΣΤΡΟΦΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ

Η εκπληκτική απεικόνιση των εκρήξεων και η μεγάλη αληθοφάνειά τους θα αναδείξουν σε αγαπημένο σας χόμπι τη σπορά της καταστροφής και του θανάτου στο παιχνίδι! Για του λόγου του αληθές, ορίστε και τα πειστήρια...



















Οταν έχεις να αντιμετωπίσεις αυτού του είδους τους εχθρούς, πρώτα πατάς τη σκανδάλη και μετά κάνεις ερωτήσεις...

ουν πιο σωστά, έχουν άμεση αντίδραση και χρησιμοποιούν το μέγιστο των δυνατοτήτων τους. Επίσης μπορώ να επιβεβαιώσω ότι το δυσκολότερο επίπεδο (Madness) δικαιολογεί απόλυτα το όνομά του! Μόνο αν έχετε γερή δόση τρέλας (ή εκπληκτική δεξιοτεχνία και άψογο χειρισμό) θα μπορέσετε να το παίξετε. Μολονότι, λοιπόν, το AI κυμαίνεται σε πολύ καλά επίπεδα, έχει ένα bug που χαρακτήριζε και το Blood 2, το άλλο "αδελφάκι" του Shogo το οποίο ομοίως διαθέτει τη Lithtech Engine (τώρα το πώς μία μηχανή γραφικών προκαλεί τα ίδια προβλήματα στη συμπεριφορά των αντιπάλων παραμένει άγνωστο!): Σε περίπτωση που ένας εχθρός βρίσκεται κρυμμένος πίσω από ένα οποιοδήποτε εμπόδιο και δεν γνωρίζει την ύπαρξή σας (γιατί αλλιώς θα σας είχε πάρει στο κυνήγι!), μπορείτε πολύ απλά να κάνετε zoom με το sniper rifle και αργά και μεθοδικά να προχωρήσετε μέχρι που να ξεπροβάλει ένα μέλος του σώματός του. Πυροβολήστε το μερικές φορές και... τετέλεσται. Ο αντίπαλος κάθεται και "τις τρώει" χωρίς να αντιδράσει στον παραμικρό βαθμό. Φυσικά, σε κάτι τέτοιο θα προβείτε μόνο στην περίπτωση που γνωρίζετε εκ των προτέρων ότι ο αντίπαλος βρίσκεται στη συγκεκριμένη θέση, γιατί αν είναι να εφαρμόζετε αυτή την τακτική σε κάθε τοίχο που συναντάτε, δεν πρόκειται να τελειώσετε ούτε σε δύο χρόνια! Για να γνωρίζετε όμως την ύπαρξή τους πρέπει να την έχετε "πάθει" τουλάχιστον μία φορά, οπότε να κάνετε load την τελευταία σωσμένη θέση. Ας είναι καλά λοιπόν τα quicksave και quickload που μας παρέχονται με τα κουμπιά F6 και F7. Το παιχνίδι μπορεί να είναι βαρύ, το quickload όμως είναι ταχύτατο - όχι σαν κάτι άλλα (λέγε με SiN). Δεν πρέπει να ξεχάσουμε να αναφέρουμε τη συνήθη παρουσία συνοδείας σε αρκετές από τις αποστολές που θα αναλάβετε, η οποία τις περισσότερες φορές συνίσταται σε δύο MCAs που σας ακολουθούν όπου πάτε και προσφέρουν επιπλέον "οπλοδύναμη" (fire-power αγγλιστί - ζητώ ταπεινά συγγνώμη για την άθλια μετάφραση του αγγλικού όρου!), ικανή να σας βγάλει από δύσκολες καταστάσεις. Καλύψτε τους εσείς και το ίδιο θα κάνουν και αυτοί για εσάς. Η συνεργασία μεταξύ σας βελτιώνεται όσο αυξάνει το επίπεδο δυσκολίας, ενώ στο Easy και το Normal περισσότερο θα σας είναι εμπόδιο παρά βοήθεια!



What are you looking at?

Πρωτοτυπία αποτελεί και το γεγονός ότι οι αποστολές που σας ανατίθενται ποικίλλουν: σε ορισμένες κάνετε χρήση μόνο των MCA, σε άλλες είστε πεζός και στις υπόλοιπες συνδυάζετε τις δύο προηγούμενες. Η δυνατότητα αυτή προσδίδει μεγαλύτερο βάθος στο gameplay και αυξάνει την αντοχή στο χρόνο. Είναι αυτονόητο ότι διαφορετικό mode (MCA ή non-MCA) προϋποθέτει διαφορετικά όπλα. Οπλα είπα;

Από όπλα άλλο τίποτα! Πολλά, καταστροφικά, ωραία σχεδιασμένα, εξειδικευμένα σε διαφορετικό είδος καταστροφής το καθένα (έκαστο στο είδος του και το Bullgut στους... κεφτέδες - και μάλιστα ξεροψημένους!). Είναι αλήθεια ότι το Shogo δεν διαθέτει τη μεγάλη ποικιλία του Blood 2 ή του Half-Life, αλλά, αν κρίνω από τις εντυπώσεις μου, τελικά δεν είναι και τόσο αναγκαία! Από τη στιγμή που οι καταστροφικές ανάγκες του παίκτη ικανοποιούνται και με δώδεκα όπλα, τα υπόλοιπα περιττεύουν. Επομένως δεν μπορεί να θεωρηθεί ελάττωμα αυτό το χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, μολονότι έχει ήδη κατηγορηθεί από μερικούς. Κατά την ταπεινή μου άποψη ξεχωρίζουν τα: Bullgut για τα εντυπωσιακά τριπλά βλήματα που εκτοξεύει, Juggernaut για το μεγάλο damage του και το all-time classic Sniper Rifle για την απίστευτη χρησιμότητά του.

Ολοκληρώνοντας τις πρωτοτυπίες του Shogo αναφέρω τα περίπλοκα objectives που μπορεί να αλλάξουν ανά πάσα στιγμή, τη δυνατότητα να μετατρέπεται το MCA σε όχημα εδάφους (δυστυχώς χωρίς να μπορεί να πυροβολεί όταν βρίσκεται σε τέτοια φάση) και τη γερή δόση χιούμορ που διαπνέει τον τίτλο, από την υπόθεση μέχρι τα credits!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	97
ΑΝΤΟΧΗ	96

94



Επιτέλους βρέθηκαν κάποιοι να καταλάβουν ότι το ωραίο Doom-clone δεν μεταφράζεται μόνο σε ανταγωνιστικά γραφικά και ήχο αλλά και σε πλούσιο gameplay.

ΣΥΜΠΕΡΑΙΝΟΝΤΑΣ

Το Shogo αποτελεί μία εξαιρετική πρόταση για όλους τους φίλους του είδους και ειδικά για τους οπαδούς των anime. Αποτελεί παράδειγμα του τι μπορούν να φτιάξουν οι προγραμματιστές όταν βάλουν το μυαλό τους κάτω και το στύψουν για να πρωτοτυπήσουν. Υπόθεση με μεγάλο (πολύύύ μεγάλο) βάθος για παιχνίδι του είδους, ωραία γραφικά και ήχο αλλά και πλούσιο gameplay με ενδιαφέρουσες πρωτοτυπίες και σεβασμό στον gamer. Το θέμα γύρω από το οποίο περιστρέφεται δεν είναι πρωτόγνωρο (για τους Ιάπωνες είναι, θα έλεγα, τετριμμένο), αλλά τουλάχιστον για εμάς είναι ενδιαφέρον. Από την πλευρά μου σας το προτείνω ως ένα πολύ καλό ηρεμιστικό προκειμένου να απαλύνετε την έντονη ανυπομονησία που σας διακατέχει για την κυκλοφορία του Quake 3! PC



Ο Θεός να σε συγχωρήσει για τις αμαρτίες σου, τέκνον μου...



Αμήν!



Ποπό ένα μεγάλο... όπλο!

MAGIC & MAYHEM

Ηρωες, μάγοι, δαίμονες, ξωτικά, μονόκεροι, κένταυροι, σάτυροι, δράκοι, σκελετοί, ζόμπι, βρικόλακες, μυθικά πουλιά, κροκόδειλοι, νυχτερίδες, ιππότες, όπλα, ξόρκια, mana, μαγικά αντικείμενα, artifacts, νόμος, τάξη, αναρχία, χάος, όλα εμπεριέχονται στο νέο παιχνίδι της Mythos Games και των δημιουργών της σειράς των X-COM που ονομάζεται Magic & Mayhem.

του Δημήτρη "Overlord" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
MYTHOS GAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133, 8x CD-ROM, 32MB RAM, 100MB HDD, Direct-X 6.0, Win95-98, κάρτα ήχου με Direct-X συμβατούς drivers
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η CD-MEDIA, Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233900.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η εισαγωγή ίσως έδωσε σε μερικούς την εντύπωση ότι το Magic & Mayhem είναι role playing game ή -το πολύ- adventure. Αλλοι πάλι μπορεί να νομίσουν ότι πρόκειται για ένα απλό strategy στο στιλ του X-COM. Δυστυχώς (ή ευτυχώς) το Magic & Mayhem δεν είναι τίποτε από όλα αυτά αλλά ένας συνδυασμός και των τριών τύπων παιχνιδιών. Τι ακριβώς σημαίνει αυτό; Θα το καταλάβετε διαβάζοντας τη συνέχεια.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είστε ο Cornelius, μαθητευόμενος μάγος, με όνειρο να γίνετε ο μεγαλύτερος μάγος του κόσμου. Μόλις τελειώσατε τη σχολή μαγείας και πηγαίνετε στον πύργο του θείου σας Lucan, με σκοπό να τον πείσετε να γίνετε βοηθός του. Φθάνοντας όμως στον πύργο, το μόνο που βρίσκετε είναι τα προσωπικά σύνεργα μαγείας του θείου σας, ένας χάρτη που απεικονίζει μία περίεργη περιοχή, ένα μεγάλο αερόστατο και ένα κοράκι που μιλάει και φέρει το όνομα Hermes. Καταλαβαίνετε ότι κάτι άσχημο τρέχει, αφού ο θείος σας λείπει και δεν έχει πάρει μαζί τα σύνεργά του. Ετσι, με μόνο βοηθό το κοράκι που μιλάει και τα λιγοστά μάγια σας, αποφασίζετε να πάτε στο μέρος που δείχνει ο χάρτης, χρησιμοποιώντας το αερόστατο του θείου σας, για να τον βρείτε. Το ταξίδι σας όμως με το αερόστατο δεν είναι και τόσο καλό, αφού το μέσο που σας μεταφέρει πέφτει και καταλήγετε σε ένα δάσος περιτριγυρισμένος από εχθρούς.

Από εκεί και πέρα, στον αγώνα σας να βρείτε το θείο σας, θα περάσετε από τρία διαφορετικά realms: το realm of Avalon (κέλτικος πολιτισμός), το realm of Aegea (αρχαίος ελληνικός πολιτισμός) και το realm of Albion (μεσαιωνικός πολιτισμός). Μέσα σε αυτά θα πολεμήσετε με εκατοντάδες τέρατα και πάμπολλους κακούς μάγους, θα γνωρίσετε νέους φίλους και συμμάχους (όπως οι ηρωικοί ιππότες της στρογγυλής τραπέζης Sir Percival και Sir Lancelot, ο γενναίος Θησέας αλλά και η πανέμορφη Αριάδνη) και θα εμπλουτίσετε το Portmanteau σας (σεντούκι με ξόρκια).



Ωστόσο, η εύρεση του θείου σας Lucan δεν σημαίνει ότι η περιπέτειά σας τελειώνει. Στην πραγματικότητα, μόλις αρχίζει... Ο Lucan θα σας πει ότι αναζητούσε τα τρία ιερά αρχαία μαγικά αντικείμενα: το Holy Grail, το Golden Fleece και την Emerald Tablet, τα οποία βρίσκονται ένα σε κάθε realm. Ακόμα, θα σας μιλήσει για τον σατανικό Overlord, το μεγαλύτερο κακό μάγο που υπήρξε ποτέ σε εκείνο τον κόσμο, καθώς και για το στόχο του,

που δεν είναι άλλος από το να βρει πρώτος τα τρία αρχαία ιερά μαγικά αντικείμενα και να τα χρησιμοποιήσει ώστε να γίνει κυρίαρχος του κόσμου.

Ετσι, ξεκινάτε το πραγματικό σας quest - δηλαδή, να βρείτε εσείς τα τρία αρχαία ιερά αντικείμενα με σκοπό να τα χρησιμοποιήσετε για να απαλλάξετε τον κόσμο σας μια για πάντα από αυτό το μοχθηρό και σατανικό -αλλά ομολογουμένως cool- πλάσμα που ονομάζεται Overlord. Θα τα καταφέρετε; Θα φανεί στην πορεία...

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αφού δείτε την εισαγωγή, εμφανίζεται η οθόνη όπου καλείστε να διαλέξετε επίπεδο δυσκολίας για το συγκεκριμένο επίπεδο που θα παίξετε. Υπάρχουν τα εξής: Initiate, Apprentice, Adept και Wizard, κατά σειρά δυσκολίας από το πιο εύκολο στο πιο δύσκολο. Εγώ θα σας πρότεινα, αν παίζετε για πρώτη φορά, να ξεκινήσετε με το πιο εύκολο, το Initiate, όπου, εκτός του ότι υπάρχουν λιγότεροι εχθροί και περισσότερα βοηθητικά αντικείμενα, ο Hermes, το κοράκι, σας βοηθά να λύσετε μερικούς γρίφους και να φέρετε σε πέρας quests που υπάρχουν στο παιχνίδι δίνοντάς σας χρήσιμες οδηγίες. Πάντως, αν έπειτα από λίγο πιστεύετε ότι το επίπεδο δυσκολίας που διαλέξατε είναι πολύ εύκολο, μπορείτε να το αλλάξετε από την οθόνη επιλογής δυσκολίας.

Οσον αφορά στο main screen τώρα, το μέρος της οθόνης στο οποίο διαδραματίζεται το κυρίως μέρος του παιχνιδιού καταλαμβάνει σχεδόν ολόκληρη την οθόνη. Στο κάτω δεξιά μέρος της υπάρχει το πορτρέτο του Cornelius, του χαρακτήρα σας, σε μπλε φόντο. Κάθε φορά που κάποιος εχθρός σάς χτυπάει, το φόντο θα κοκκινίζει, ενώ παράλληλα το πρόσωπό σας θα γίνεται σιγά σιγά σκελετός. Οταν το φόντο κοκκινίσει πλήρως και το πρόσωπό σας μετατραπεί εξ ολοκλήρου σε σκελετό, πεθαίνετε. Για να γιατρευτείτε μπορείτε είτε να χρησιμοποιήσετε ειδικές τροφές (π.χ. ψωμί και κρασί) που βρίσκονται σκορπισμένες στην περιοχή όπου βρίσκεστε είτε να κάνετε το spell cure πάνω σας. Γύρω από το πορτρέτο σας υπάρχει ένα κίτρινο δαχτυλίδι, το οποίο αντιπροσωπεύει το mana σας ή, αλλιώς, την ενέργεια που κατέχει κάθε μάγος και από την οποία εξαρτάται ο αριθμός των spells που μπορεί να πραγματοποιήσει. Κάθε φορά που κάνετε κάποιο spell, μέρος του κίτρινου δαχτυλιδιού μαυρίζει. Οταν αυτό μαυρίσει τελείως, δεν θα έχετε άλλο mana και, κατά συνέπεια, δεν θα μπορείτε να εκτελέσετε άλλο spell. Βέβαια, έχετε τη δυνατότητα να το ξαναγεμίσετε είτε μαζεύοντας και χρησιμοποιώντας ειδικούς mana κρυστάλλους είτε με το να καθίσετε σε ένα Place of Power. Τα Places of Power είναι ειδικές στρογγυλές βάσεις που υπάρχουν στο χάρτη του παιχνιδιού. Μόλις καθίσετε εσείς ή κάποιο τερατάκι σας σε μία από αυτές, θα δείτε να βγαίνει από αυτή κάτι σαν μωβ καπνός και παράλληλα θα προσέξετε ότι το mana σας αυξάνεται. Κατά συνέπεια, πρωταρχικός στόχος σας κατά την έναρξη ενός επιπέδου πρέπει να είναι η εύρεση και η κατάληψη ενός ή περισσότερων Places of Power και στη συνέχεια η προστασία τους. Πάνω από το πορτρέτο σας υπάρχει ένα τετραγωνάκι με δύο αριθμούς χωρισμένους από μία κάθετο. Ο πρώτος αριθμός δηλώνει πόσα τέρατα έχετε υπό τον έλεγχό σας εκείνη τη στιγμή, ενώ ο δεύτερος το μέγιστο αριθμό τεράτων που μπορείτε να ελέγχετε ταυτόχρονα. Στα αριστερά του πορτρέτου σας, υπάρχουν δύο κύκλοι. Ο επάνω κύκλος δείχνει ένα σπίτι. Οπως στα X-COM, έτσι και εδώ υπάρχουν από δύο έως τρία διαφορετικά επίπεδα εξέλιξης της δράσης. Ετσι, κάποιος μπορεί να μπει σε έναν πύργο και να ανέβει στο επόμενο επίπεδο. Για να δει τι υπάρχει σε εκείνο το επίπεδο και να μπορέσει να κινηθεί σε αυτό, πρέπει να αλλάξει οπτική γωνία, κάτι το οποίο πετυχαίνει κάνοντας κλικ στον κύκλο που δείχνει το σπίτι.

Ο άλλος κύκλος είναι το λεγόμενο spell icon. Το spell icon δείχνει το τελευταίο spell που έχετε επιλέξει να κάνετε cast. Στα αριστερά του υπάρχει ένα βελάκι που δείχνει είτε αριστερά είτε δεξιά. Οταν το βελάκι δείχνει δεξιά, φαίνονται όλα τα spells που μπορείτε να κάνετε καθώς και τα αντικείμενα που έχετε στο inventory σας. Από εδώ μπορείτε να κάνετε cast τα spells που θέλετε καθώς και να χρησιμοποιείτε αντικείμενα. Αν θέλετε να βλέπετε καλύτερα τη βασική οθόνη, μπορείτε να κάνετε κλικ στο βελάκι ώστε να δείχνει δεξιά. Οταν το βελά-



Δείγμα από το σύστημα αναβάθμισης χαρακτήρα.



Η πρώτη συνάντησή σας με την Αριάδνη. Δεν τα βλέπω καλά τα πράγματα.



Από την εισαγωγή, μέσα στο αερόστατο.

ΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Realm of Avalon



Realm of Aegea



Realm of Albion



κι δείχνει δεξιά, τα spells και το inventory σας παύουν να φαίνονται και έτσι βλέπετε καλύτερα τι διαδραματίζεται στη βασική οθόνη.

Τέλος, στην επάνω δεξιά γωνία, υπάρχει ο minimap όπου μπορείτε να βλέπετε με κουκκίδες τις κινήσεις των τεράτων και των συμμάχων σας καθώς και τις κινήσεις των εχθρών σας, εφόσον είστε σε θέση τέτοια που να μπορείτε να τους βλέπετε (υπάρχει και το fog of war, τι να κάνουμε;). Οσα σημεία δεν έχετε δει από κοντά απεικονίζονται μαύρα στο χάρτη, ενώ όσα έχετε δει αλλά δεν υπάρχει κανένα unit σας εκεί για να δει τι συμβαίνει φαίνονται πιο σκοτεινά από το κανονικό. Οπως είναι λογικό, κινήσεις που γίνονται στα σκοτεινά ή τα μαύρα μέρη δεν μπορείτε να τις δείτε.

Για να τελειώσετε ένα επίπεδο-περιοχή, πρέπει να προβείτε σε μία σειρά από βήματα. Το τι πρέπει να κάνετε το πληροφορείστε από τον Hermes ή τους συμμάχους σας στην αρχή κάθε επιπέδου σε μορφή διαλόγου. Σε άλλες περιπτώσεις βέβαια μπορεί να το μάθετε με διαφορετικό τρόπο, όπως βρίσκοντας κάποιον NPC κλειδωμένο ή φυλακισμένο σε ένα σπίτι ή πραγματοποιώντας συγκεκριμένο action. Συνήθως αυτό που πρέπει να κάνετε είναι είτε να σκοτώσετε τον (τους) κακό (-ούς) μάγο (-ους) του επιπέδου-περιοχής είτε να βρείτε κάποιο αντικείμενο. Αφού εκπληρώσετε αυτά που έχετε να κάνετε, θα ανοίξει μία portal στην οποία πρέπει να μπείτε για να ολοκληρώσετε το επίπεδο. Ανάλογα με την πορεία σας σε κάθε επίπεδο, παίρνετε experience points τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αργότερα προκειμένου να καλυτερεύσετε το χαρακτήρα σας.

Αφού ολοκληρώσετε ένα επίπεδο, περνάτε σε μία οθόνη όπου φαίνεται ο χάρτης του realm στο οποίο βρίσκεστε και οι περιοχές τις οποίες έχετε επισκεφθεί ή μπορείτε να επισκεφθείτε. Σε κάθε περιοχή υπάρχει μία σημαία. Οταν η σημαία είναι πράσινη, σημαίνει ότι την έχετε ήδη επισκεφθεί, ενώ όταν είναι άλλου χρώματος, σημαίνει πως κάτι τέτοιο δεν έχει συμβεί ακόμα. Στο επάνω δεξιά μέρος του χάρτη υπάρχουν τέσσερα icons. Από αριστερά προς τα δεξιά είναι τα εξής: Options, Character Improvement, Portmanteau και Grimoir. Πατώντας το Options μπορείτε να σώσετε το παιχνίδι σας, να φορτώσετε ένα σωσμένο αρχείο ή να αλλάξετε τα settings του παιχνιδιού. Πατώντας το Character Improvement οδηγείστε σε μία οθόνη με τα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα σας. Εδώ, ανάλογα με τα experience points που έχετε, μπορείτε να αυξήσετε το health σας, το mana σας και το μέγιστο αριθμό τεράτων που μπορείτε να ελέγχετε ταυτόχρονα σε ένα επίπεδο. Εκτός αυτού μπορείτε να αγοράσετε και ακόμα μία ή περισσότερες θέσεις μαγείας (talismans) ώστε να έχετε μεγαλύτερη ποικιλία μαγικών να διαλέξετε σε ένα παιχνίδι. Το Portmanteau χωρίζεται σε δύο κομμάτια. Στα αριστερά υπάρχουν τα



Δίπλα σε δύο mana crystals και δύο Hellhounds.

talismans που έχετε και τα οποία είναι talismans του νόμου, του χάους και του ενδιάμεσού τους (law, chaos and neutrality). Στα δεξιά υπάρχουν θέσεις όπου μπορείτε να βάζετε τα μαγικά αντικείμενα-πέτρες που βρίσκετε. Κάθε μαγική πέτρα, ανάλογα με το talisman στο οποίο θα τη βάλετε, υλοποιεί ένα διαφορετικό μαγικό. Για παράδειγμα, η Brimstone, αν μπει σε chaos talisman κάνει το raise dead, αν μπει σε neutral talisman κάνει το fireball και αν μπει σε law talisman κάνει το cure. Οπως καταλαβαίνετε, η επιλογή του ποια πέτρα θα μπει σε τι είδους talisman είναι πολύ σημαντική και παίζει σπουδαίο ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Τέλος το Grimoir ή αλλιώς Βιβλίο της Γνώσης είναι το βιβλίο στο οποίο καταγράφονται όλα όσα μαθαίνετε για τον έξω κόσμο. Εχει πληροφορίες για τα realms και τα regions που έχετε επισκεφτεί, τα τέρατα που έχετε συναντήσει, τα spells που σας έχουν κάνει ή μπορείτε να κάνετε, τα μαγικά αντικείμενα-πέτρες που βρίσκονται στην κατοχή σας και, τέλος, τα artifacts που έχετε συναντήσει σε όλες τις περιοχές που έχετε επισκεφτεί. Ολα αυτά πρέπει να τα χρησιμοποιήσετε με σωστή τακτική και στρατηγική για να καταφέρετε να ολοκληρώσετε το παιχνίδι.

NPCS - AI

Οι χαρακτήρες που θα συναντήσετε στο παιχνίδι, εκτός του ότι είναι πολλοί και άκρως ενδιαφέροντες, είναι γνωστοί σε μας από την ιστορία και τη μυθολογία μας. Ετσι, στο Realm of Aegea (κοινώς Αιγαίο) θα συναντήσετε αρκετούς από τους χαρακτήρες της ελληνικής μυθολογίας. Θα μονομαχήσετε με τον Ηρακλή, τον Φιλοκτήτη, τον Σίσυφο και τον θεό Αίολο, ενώ θα συναντήσετε και άλλα πρόσωπα της μυθολογίας μας που θα χρειαστούν τη βοήθειά σας ή θα σας προσφέρουν τη δική τους. Ο Θησέας, για παράδειγμα, θα σας ζητήσει να βρείτε για λογαριασμό του το χρυσόμαλλο δέρας, ενώ η Αριάδνη θα έρθει μαζί σας

ΤΑ ΠΙΟ ΙΣΧΥΡΑ SPELLS ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Δημιουργεί μία μπάλα φωτιάς που, όταν φτάσει στον προορισμό της, σκάει και κάνει damage σε οτιδήποτε βρίσκεται κοντά της.



Ολα τα creatures που βρίσκονται στην περιοχή όπου γίνεται το spell κάνουν ένα Magic resistance check και, αν το χάσουν, πεθαίνουν κατευθείαν.



Ολα τα undead creatures που βρίσκονται στην περιοχή όπου γίνεται το spell πεθαίνουν κατευθείαν.



Προκαλεί αρκετό damage σε οποιοδήποτε creature.



Champion of Chaos



Champion of Law



Dragon



Manticore

ΤΑ ΠΙΟ ΑΙΜΟΒΟΡΑ ΤΕΡΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Στο λαβύρινθο του Μινώταυρου στην Κνωσό.

προκειμένου να σας βοηθήσει με τα μαγικά της να περάσετε ορισμένες αποστολές. Στο realm of Albion, τώρα, θα συναντήσετε πολλούς από τους γνωστούς ιππότες της στρογγυλής τραπέζης (π.χ. Sir Lancelot, Sir Percival, Sir Timor) και παράλληλα θα έρθετε σε επαφή με τον μεγάλο μάγο Merlin, ο οποίος κρύβει ένα φοβερό μυστικό.

Οσον αφορά στο AI των εχθρικών NPCS, μπορούμε να γράψουμε πως είναι εξαιρετικό. Ολοι οι μάγοι χρησιμοποιούν τα spells τους με πολύ σωστό τρόπο, και σε ορισμένες περιπτώσεις πρέπει να οργανώσετε σωστά και μελετημένα τις κινήσεις σας προκειμένου να τους νικήσετε. Ειδικά στα πιο δύσκολα επίπεδα, το AI των εχθρικών μάγων είναι ιδιαίτερα ανεβασμένο, σε σημείο που κατά τη δοκιμή του παιχνιδιού νόμιζα πως ο υπολογιστής διάβαζε τη σκέψη μου. Από την άλλη πλευρά όμως, υπάρχουν περιπτώσεις που το AI χάνει κατά πολύ - κυρίως στην περίπτωση των συμμάχων σας, οι οποίοι ορισμένες φορές φέρονται τόσο ανόητα που σίγουρα θα σας σπάσουν τα νεύρα. Για παράδειγμα, στην προτελευταία πίστα του Might & Mayhem (κατά τη γνώμη μου η πιο δύσκολη του παιχνιδιού) πρέπει να πάτε σε ένα κάστρο, να πάρετε από εκεί ένα αντικείμενο και στη συνέχεια να μπείτε σε μία portal, ενώ παράλληλα δεκάδες δράκοι, champions of chaos και champions of law (τα ισχυρότερα τέρατα του παιχνιδιού) σας επιτίθενται αλύπητα από όλες τις πλευρές. Εκεί λοιπόν, ενώ είχα πάρει το αντικείμενο και κατέβαινα για να πάω στην portal, η Αριάδνη, που είναι μαζί με τον παίκτη σε αυτό το επίπεδο, έκοβε βόλτες έξω από το κάστρο παρέα με τους δράκους, με αποτέλεσμα να χάσει τη ζωούλα της και εγώ το παιχνίδι! Πιστεύω ότι, αφού έχει προσεχθεί τόσο πολύ το AI των εχθρών, θα έπρεπε να είχε προσεχθεί και των συμμάχων.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ως προς το στιλ τα γραφικά του παιχνιδιού μοιάζουν κατά πολύ με τα γραφικά της σειράς των X-COM. Οι τρισδιάστατοι περιβάλλοντες χώροι είναι όμορφα διαμορφωμένοι και τα χρώματα που έχουν χρησιμοποιηθεί φαίνονται ιδιαίτερα φυσικά. Τα εφέ που εμφανίζονται μόλις κάνετε cast τα διάφορα ξόρκια είναι προσεγμένα και συχνά προκαλούν το θαυμασμό. Από την άλλη, οι κινήσεις των χαρακτήρων είναι ομοίως καλοφτιαγμένες, πολλές φορές μάλιστα προκαλούν αυθόρμητα το γέλιο, όπως συμβαίνει με την κίνηση των ζόμπι όταν επιτίθενται, που ξεκολλούν το χέρι τους και αρχίζουν να σας χτυπούν αλύπητα με αυτό. Ομολογουμένως, έχει γίνει πολύ καλή δουλειά στον τομέα των γραφικών.

Ο ήχος, τώρα, κινείται στα ίδια υψηλά επίπεδα. Τα μουσικά κομμάτια που ακούγονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι εμπνευσμένα από τους πολιτισμούς των realms στους οποίους βρίσκεστε και με αυτό τον τρόπο συμβάλλουν κατά πολύ στη δημιουργία ατμόσφαιρας. Ειδικά εμείς οι Ελληνες στο realm of Aegea θα ακούσουμε μουσικά κομμάτια που θα μας φανούν τουλάχιστον γνώριμα. Οι κραυγές των τεράτων όταν επιτίθενται και όταν πεθαίνουν είναι διαφορετικές για κάθε είδος, οι δε ήχοι των spells όταν γίνονται cast εξαιρετικοί.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σε γενικές γραμμές, το Magic & Mayhem είναι ένας τίτλος που τουλάχιστον θα σας ικανοποιήσει. Αν και το παιχνίδι είναι κυρίως strategy, τα adventure και role playing χαρακτηριστικά του θα προσελκύσουν και άλλους παίκτες. Προσωπικά, είχα καιρό να παίξω ένα παιχνίδι του είδους που να με συγκινήσει τόσο όσο το Magic & Mayhem. Μάλιστα, δεν θα ήταν ψέμα να έγραφα πως την περίοδο που έπαιζα μαζί του δεν άγγιξα κανένα άλλο game.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	98
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	96

95



Ένα πολύ καλό strategy, που έχει στοιχεία και από άλλους τύπους παιχνιδιών.

OVERLORD'S DEATH



Ο Overlord αφού φάει το χτύπημα του θανάτου.



Ο Overlord επιτέλους νεκρός.

Viper Racing

Οι εξομοιωτές οδήγησης έχουν κατακλύσει τον τελευταίο καιρό την αγορά των computer games και βρίσκουν όλο και μεγαλύτερη ανταπόκριση από τον κόσμο. Καμία εταιρία που σέβεται τον εαυτό της δεν ξεχνά να προωθήσει στην αγορά και έναν τίτλο αυτής της κατηγορίας. Μια μεγάλη δύναμη στο χώρο, η γνωστή μας Sierra, δημιούργησε έναν τίτλο πολλά υποσχόμενο και με ενδιαφέρον αναμενόμενο. Δέστε τις ζώνες σας για να ξεκινήσουμε...

του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
SIERRA SPORTS / MONSTER GAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, Pentium 133MHz (προτεινόμενο στα 200MHz), 32MB RAM, 15MB στο σκληρό, DirectX 6 συμβατή 3D κάρτα γραφικών, 4x CD-ROM drive, 16-bit κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι της παρουσίασης μας πρόσφερε το κατάστημα "Παπασωτηρίου", Στουρνάρη 35 & Τζώρτζ, τηλ.: 3809821

Δεν υπάρχει κανείς στον κόσμο που να μην έχει ονειρευτεί κάποτε να ήταν κάτοχος ενός από αυτά τα "θεριά" που λέγονται dream cars (εξ ου και ο ορισμός). Φυσικά δεν θέλω να σας απογοητεύσω, αλλά σίγουρα κάτι τέτοιο καλό είναι να μένει στα όρια της φαντασίας, εκτός και αν έχετε κερδίσει κανένα ΛΟΤΤΟ. Αυτό το μήνα όμως σας δίνουμε τη δυνατότητα να ονειρευτείτε άφοβα και χωρίς μεγάλο κόστος για την τσέπη σας.



Ενα αυτοκίνητο στο οποίο σίγουρα θα αντιστοιχούσε ο προαναφερθείς ορισμός είναι ο "πύραυλος" της αμερικανικής φίρμας Dodge που ακούει στο κωδικό όνομα Viper. Το 1989, οπότε παρουσιάστηκε πρώτη φορά στην αμερικανική ήπειρο, το RT/10 Roadster της Dodge έκανε πολλούς Αμερικανούς να μείνουν με ανοικτό το στόμα. Με την έλευση της Dodge Viper λίγο αργότερα, με τα περίπου 480cc και τα 415 ατίθασα άλογα, ακόμα και οι πλέον απαιτητικοί σίγουρα δεν θα μπορούσαν να μείνουν ασυγκίνητοι. Ιδιαίτερα η αύξηση της ιπποδύναμης στους 450 ίππους με την Dodge Viper GTS Coupe υπήρξε το τελειωτικό χτύπημα.

Από την άλλη, μια εταιρία όχι και τόσο νέα στο χώρο, που τη γνωρίζετε ως Sierra Sports (το αθλητικό τμήμα της Sierra), μαζί με τη Monster Games κατάφεραν να φέρουν με πλήρη αληθοφάνεια μια Dodge Viper στον υπολογιστή σας. Σίγουρα η εν λόγω εταιρία έχει παρουσιάσει στο παρελθόν -αλλά ακόμη και σήμερα- πολλά καλά δείγματα δουλειάς στον τομέα των εξομοιωτών οδήγησης.

Το νέο δημιούργημά της όμως, το Viper Racing, έρχεται να ταράξει λίγο τα νερά. Το Viper Racing είναι ένα παιχνίδι που θα ικανοποιήσει κάθε κατηγορία οδηγών, καθώς συνδυάζει το πολύ καλό φυσικό μοντέλο οδήγησης με τις συγκινήσεις ενός driving race παιχνιδιού.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Σκοπός σας στο Viper Racing είναι να πάρετε το Viper Racing Championship περνώντας από αρκετές πίστες και ρυθμίζοντας με τέτοιο τρόπο το αυτοκίνητό σας ώστε να ανταποκρίνεται στις αυξημένες απαιτήσεις καθεμίας. Ετσι, επιλέγοντας από το κεντρικό μενού το πλήκτρο Career, θα έχετε τη δυνατότητα να δοκιμάσετε τον εαυτό σας σε όλες τις διαθέσιμες πίστες. Τα ονόματα αυτών είναι Bemidji, Castle-green, Dayton, Dundas, Ridge Valley, Rock Island, Silverdale και Sunset Mesa, τις οποίες μπορείτε να οδηγήσετε και αντίστροφα.

Αν διαβάσετε το manual που συνοδεύει το παιχνίδι, τότε για κάθε πίστα θα βρείτε και τις κατάλληλες ρυθμίσεις για το αυτοκίνητό σας. Ακολουθήστε λοιπόν τις οδηγίες για τη διαμόρφωση του αυτοκινήτου σας και σίγουρα θα βγείτε κερδισμένοι.

Οπως θα διαπιστώσετε εξ αρχής, το Viper Racing σας προσφέρει μεγάλη παραμετροποίηση όσον αφορά τόσο στα settings του παιχνιδιού όσο και στη φυσική του αυτοκινήτου που οδηγείτε, όπως θα δούμε στη συνέχεια.

Οι αλλαγές που θα κάνετε στο αυτοκίνητό σας έχουν μεγάλη επίδραση στις επιδόσεις και την καριέρα σας ως οδηγού. Σίγουρα οι προγραμματιστές της Monster Games έχουν κάνει πολύ καλή δουλειά και με μεράκι για να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα, το οποίο, πιστέψτε με, θα σας συναρπάσει.

Ξεκινώντας το παιχνίδι μπορείτε να επιλέξετε Quick Race ή Career. Στην επιλογή Quick Race απλά τρέχετε εκτός πρωταθλήματος μαζί με άλλους επτά οδηγούς, οι οποίοι ελέγχονται από τον υπολογιστή, και σε διάφορα επίπεδα. Το επίπεδο συνδέεται άμεσα με το ρεαλισμό που θέλετε να έχετε στο παιχνίδι. Η επιλογή Arcade αντιστοιχεί στο επίπεδο αρχαρίων, αφού απλά παίζετε για διασκέδαση, χωρίς να αγωνιάτε για το πως θα "στήσετε" το αυτοκίνητό σας για την πίστα που επιλέγετε.

Τα άλλα επίπεδα είναι το Intermediate και το Simulation. Στο μεν πρώτο η δυσκολία ανεβαίνει κατά το ελάχιστο, ενώ στο δεύτερο τα δεδομένα γίνονται πιο περίπλοκα και οπωσδήποτε πρέπει να δώσετε μεγαλύτερη σημασία στο αυτοκίνητό σας. Το πλήκτρο Paint δίνει τη δυνατότητα να βάψετε το αυτοκίνητό σας με τα χρώματα που θέλετε από τα ήδη καθορισμένα ή να φτιάξετε τα δικά σας μέσα από το paint kit.

Ετσι μπορείτε να δημιουργήσετε το "προσωπικό" σας αυτοκίνητο όσον αφορά τόσο στις μηχανικές ρυθμίσεις όσο και στο χρώμα του.



Τέρμα το γκάζι για την εκκίνηση!

Μπορείτε ακόμα να ρυθμίσετε το αν ο αγώνας σας θα είναι ταχύτητας, μακράς διαρκείας ή αντοχής ανάλογα με τους γύρους.

Τέλος, η ρύθμιση της τεχνητής ευφυΐας των αντιπάλων σας είναι δυνατό να κρίνει έναν αγώνα, για αυτό τουλάχιστον για αρχή δοκιμάστε να παίξετε στο εύκολο επίπεδο, καθώς ο υπολογιστής δεν είναι και τόσο ευκαταφρόνητος αντίπαλος. Επίσης για αρχή συναγωνιστείτε με τους άλλους αντιπάλους (The Pack) και αργότερα με το χρόνο ή με το "φάντασμα" του αυτοκινήτου σας (τρέχετε με αντίπαλο τον εαυτό σας)!

Εφόσον έχετε ρυθμίσει όλες τις παραμέτρους όπως εσείς θέλετε, δεν μένει παρά να ξεκινήσετε τον αγώνα, ο οποίος ως πρώτη επαφή θα σας δυσκολέψει λιγάκι. Βλέπετε, το Viper Racing δεν είναι ένας οποιοσδήποτε εξομοιωτής οδήγησης αλλά ένα απόλυτο και ρεαλιστικό "μηχάνημα οδήγησης". Με λίγη υπομονή και προπόνηση θα το δαμάσετε!

Η επιλογή Career είναι η πιο δύσκολη και φυσικά το "ζουμί" του παιχνιδιού. Εάν θέλετε να γίνετε πρωταθλητής στο Viper Racing Championship, τότε τώρα ήρθε επιτέλους η στιγμή που περιμένατε.



Ουουουης!



Το "τσαλακώσαμε" λιγάκι.

Εδώ μπαίνετε πια στη λίστα για το πρωτάθλημα, όπου θα διαγωνιστείτε σε τέσσερις διαφορετικές κατηγορίες.

Νικώντας στους αγώνες κερδίζετε και χρήματα, με τα οποία μπορείτε να αναβαθμίσετε το αυτοκίνητό σας και να ανεβείτε επίπεδα, με τελικό στόχο τη νίκη στο Viper Racing League GT Cup.

Αφού λοιπόν συμπληρώσετε το registration card, παραλαμβάνετε ένα log-

ΜΕΡΙΚΑ HINTS ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΕΝΔΕΧΟΜΕΝΟ!

Εάν κάνετε καριέρα στο πρωτάθλημα, θα πρέπει να ρίξετε την προσοχή σας στις αναρτήσεις του αυτοκινήτου και τα upgrades, σε αντίθεση με την ταχύτητα και την επιτάχυνση. Κάποιες πίστες χρειάζονται καλύτερο κράτημα, παρ' όλο που η ταχύτητα είναι κάτι που συναρπάζει.

Το να κάνετε απότομες κινήσεις, ειδικά όταν φρενάρετε, μπορεί να αποβεί μοιραίο. Οταν φρενάρετε δυνατά σε μια κλειστή στροφή που ακολουθεί ύστερα από ευθεία, επιβραδύνετε πρώτα και μετά στρίψτε.

Προτείνεται να προσπαθήσετε να κάνετε όσο μικρότερη ζημιά γίνεται στο αυτοκίνητό σας την πρώτη φορά που τρέχετε σε Career.

Προσοχή στις ρυθμίσεις. Αφού ξεκινήσετε το πρωτάθλημα, δεν θα μπορείτε να τις αλλάξετε.



Με λίγο ανάποδο τιμόνι δαμάζουμε τα "άλογα".



Μάλλον μας έκλεισε ο μπαγάσας!

book με τα options Events, Ranking, Testing, Upgrades και Save. Με αυτά τα options παίρνετε αποφάσεις που θα επηρεάσουν ενεργά την καριέρα σας στο Viper Racing. Καθώς κερδίζετε χρήματα το αυτοκίνητό σας γίνεται όλο και καλύτερο, ενώ μέσω αυτών των options μπορείτε να βελτιώσετε τον κινητήρα, το κιβώτιο ταχυτήτων, τα αμορτισέρ/ελατήρια, την αεροδυναμική του αμαξώματος και τον τύπο ελαστικών ή να βάψετε όπως θέλετε το αυτοκίνητό σας, όπως και στο Quick Race.

Οπως καταλαβαίνετε, με πλήρη παραμετροποίηση του αυτοκινήτου σας ο ρεαλισμός του παιχνιδιού ανεβαίνει κατακόρυφα, αφού το μοντέλο της Monster Games ανταποκρίνεται σαν μια πραγματική Viper με όλες τις συγκινήσεις τις.

Ετσι, μια προσεγμένη ρύθμιση και πολλά test drives, για να δοκιμάζετε κάθε φορά σε πραγματικό χρόνο την επίδραση στο αυτοκίνητο, είναι το εισιτήριο για το βάθρο του νικητή.

Εδώ θα πρέπει να αναφέρω πως είναι βασικό να έχετε ένα τιμόνι ως controller. Μπορεί τα πλήκτρα και το joystick να κάνουν τη δουλειά τους, αλλά ένα τιμονάκι θα αλλάξει κατά πολύ το παιχνίδι και τις επιδόσεις σας.

Βέβαια δεν θα πρέπει να παραλείψουμε ότι το παιχνίδι μέσα από τα options δίνει τη δυνατότητα να οδηγήσετε με ή χωρίς ABS ή σύστημα ελέγχου πρόσφυσης. Φυσικά η οδήγηση με ένα τέτοιο αυτοκίνητο χωρίς τα σύγχρονα ηλεκτρονικά συστήματα είναι σκέτη απόλαυση. Η υποστροφή και η υπερστροφή στα όρια θα γίνουν δεύτερη φύση σας!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εκείνα που θα σας εντυπωσιάσουν περισσότερο στο Viper Racing με την πρώτη επαφή είναι η ταχύτητα και η ποιότητα των γραφικών. Ας πάρουμε όμως τα δεδομένα από την αρχή.

Καταρχήν αναφέρουμε πως μπορείτε να έχετε αναλύσεις παιχνιδιού από 512x384 μέχρι και 1.024x768. Θα πρέπει να σημειώσουμε πως το Viper Racing υποστηρίζει όλες τις γνωστές 3D κάρτες και chipsets που κυκλοφορούν στην αγορά, έτσι δεν θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα στον τομέα των γραφικών.

Για την παρουσίαση είχαμε στη διάθεσή μας μία Voodoo 2 με 12MB, η οποία φυσικά φτάνει στα όριά της, αφού το παιχνίδι την εκμεταλλεύεται πλήρως μέσω των ρυθμίσεων.

Εχετε τη δυνατότητα να ρυθμίσετε το Detail level και το Draw distance, όπως επίσης τα γνωστά πλέον τρισδιάστατα χαρακτηριστικά Bilinear filtering, Shading, Fog και Mipmap. Εάν θέλετε να "γονατίσετε" το σύστημά σας, δεν έχετε παρά να ρυθμίσετε και τα Sky textures, τα Reflections και το Mirror.

Από το κεντρικό μενού, επιλέγοντας το πλήκτρο Options σας δίνονται όλες οι ανωτέρω ρυθμίσεις στο μενού Graphics. Φυσικά, θα πρέπει να έχετε κατά νου πως όσο περισσότερα τρισδιάστατα χαρακτηριστικά βάζετε στο παιχνίδι σας τόσο μικρότερο θα είναι το FPS, εκτός και αν έχετε ένα high end σύστημα, οπότε δεν έχετε να φοβάστε τίποτα, σε όποια ανάλυση και αν τρέξετε το παιχνίδι.

Παρ' όλα αυτά, για να είστε σίγουροι για τις επιδόσεις του συστήματός σας, στα διάφορα settings υπάρχει και η δυνατότητα του benchmark, το οποίο μετρά την απόδοση του υπολογιστή.

Το παιχνίδι πάντως δοκιμάστηκε σε ένα σύστημα Pentium στα 166MHz και πράγματι δεν διαπίστωσα καμία καθυστέρηση ακόμη και με όλα τα options. Αυτό σημαίνει πως το παιχνίδι έχει προσεχθεί πολύ ώστε να μην απογοητεύει κανέναν gamer, ακόμη κι αν διαθέτει το βασικό configuration που απαιτείται.

Το αυτοκίνητό σας είναι καλοσχεδιασμένο και φυσικά είναι ένα πιστό full-rendered αντίγραφο μιας πραγματικής Dodge Viper. Το αμάξωμα του μοντέλου αντανακλά το περιβάλλον, δίνοντας αληθοφάνεια στο αυτοκίνητο.

Καπνοί και ίχνη καμένου ελαστικού στην άσφαλτο είναι εδώ, ενώ εάν χάσετε τον έλεγχο του αυτοκινήτου σας και συγκρουστείτε, τότε θα δείτε τη Viper σε πλήρη παραμόρφωση.



Η θέα από το κόκπιτ είναι εξαιρετική. Δεν πάμε βόλτα όμως.

ΣΤΟ ΣΥΝΕΡΓΕΙΟ

Εδώ μπορείτε να ρυθμίσετε το αυτοκίνητό σας, να το βελτιώσετε ή να το βάψετε στα χρώματα που σας αρέσουν.







Επίσης, το Viper Racing σας δίνει κατά τη διάρκεια του αγώνα συνολικά 11 views του αυτοκινήτου. Μπορείτε να οδηγήσετε τη Viper βλέποντας από το κόκπιτ (είναι πολύ καλά σχεδιασμένο), από τον προφυλακτήρα, πάνω από τα αμορτισέρ του αυτοκινήτου (!!!), ανάποδα βλέποντας το αυτοκίνητο από την μπροστινή όψη του, από κοντινή ή μακρινή απόσταση, από πάνω ή και από τηλεοπτική κάμερα.

Ο,τι και αν αποφασίσετε, η απόλαυση είναι η ίδια. Τα γραφικά, όπως και να 'χει, είναι πολύ καλά και γρήγορα, αν και θα ήταν άκρως επιθυμητό να υπήρχαν επίσης επιλογές καιρικών συνθηκών και όχι μόνο ένας συννεφιασμένος ουρανός.

Βέβαια, για να λέμε τα πράγματα με το όνομά τους, δεν λείπουν και τα bugs, τα οποία πιστεύω να διορθωθούν με κάποιο μελλοντικό patch.

Ετσι, λοιπόν, κατά τον αγώνα, σε ορισμένα σημεία όπου υπήρχε κάποιο σταμάτημα ή σύγκρουση, μπορεί να δείτε το αμάξι να κόβεται στα δύο στη μέση ενός φράχτη ή ξαφνικά το δρόμο να χάνεται κάτω από το αυτοκίνητο. Ουδείς τέλειος!

Υστερα από αρκετές ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή και έχοντας φτάσει τη Viper στα όριά της, θα μπορούσα να υποστηρίξω πως το Viper Racing είναι ένα παιχνίδι όχι τόσο για αρχάριους όσο για πωρωμένους παίκτες.

Τα δέντρα και τα ντεκόρ είναι μεν όμορφα σχεδιασμένα, αλλά πολλές φορές επαναλαμβάνονται, ενώ περιορίζονται στα βασικά. Σίγουρα έχουμε δει και καλύτερα μέσα από άλλους εξομοιωτές οδήγησης. Καθώς όμως η αδρεναλίνη ανεβαίνει και τα περιθώρια λάθους είναι ελάχιστα, κανείς δεν θα δώσει σημασία στο τι γίνεται γύρω του.

Ενα σημείο του παιχνιδιού που δεν κερδίζει δάφνες είναι ο ήχος. Περιορίζεται στα απαραίτητα χωρίς πολλές φανφάρες. Ο κινητήρας της Viper ακούγεται πολύ προσεγμένος και δίνει την απαραίτητη ατμόσφαιρα στο παιχνίδι, αλλά μέχρι εκεί. Από το πλήκτρο Options μπορείτε να επέμβετε στον ήχο όσον αφορά στο volume και τα sound effects. Υπάρχει και ένας ρυθμιστής ποιότητας, που βέβαια επηρεάζει την απόδοση του παιχνιδιού, ανάλογα με το πόσοι ήχοι ακούγονται ταυτόχρονα. Ούτε λόγος να γίνεται όμως για υποστήριξη Environmental Audio (βλ. SB Live!), που θα έδινε καλύτερη ατμόσφαιρα στο παιχνίδι.

MULTIPLAYER

Η υποστήριξη του Viper Racing σε επίπεδο multiplayer είναι πλήρης. Μπορείτε να συναγωνιστείτε με άλλο παίκτη μέσω network (IPX, TCP/IP), modem ή σειριακής σύνδεσης. Υπάρχουν όμως και περιορισμοί, διότι εκείνος που δημιουργεί ένα νέο παιχνίδι θέτει και τα options, τόσο για το αυτοκίνητο με το οποίο τρέχουν και οι υπόλοιποι παίκτες όσο και ως προς τη δυσκολία του παιχνιδιού. Εκτός των άλλων, έχετε στη διάθεσή σας ένα chat window για το απαραίτητο "πείραγμα" καθώς και ένα παράθυρο Participants για να βλέπετε ποιοι άλλοι χρήστες είναι συνδεδεμένοι.

ΔΕΝΟΥΜΕ ΧΕΙΡΟΦΡΕΝΟ!

Υστερα από αρκετές ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή και έχοντας φτάσει τη Viper στα όριά της, θα μπορούσα να υποστηρίξω πως το Viper Racing είναι ένα παιχνίδι όχι τόσο για αρχάριους όσο για πωρωμένους παίκτες.

Η συγκίνηση του να οδηγείς μια Viper στα όριά της είναι κάτι το ανεπανάληπτο. Δεν θα μπορούσα να ισχυριστώ ότι το Viper Racing αποτελεί την κορυφή των driving simulations, αλλά σίγουρα η ομάδα Sierra Sports / Monster Games έχει κάνει πολύ καλή δουλειά όσον αφορά στο ρεαλισμό του παιχνιδιού.

Εάν υπήρχε και μια ισορροπία γραφικών/ήχου μεγαλύτερη από την υπάρχουσα, αναμφισβήτητα το παιχνίδι αυτό θα ήταν ο νικητής της κατηγορίας. Πάντως το Viper Racing δεν θα πρέπει με τίποτα να λείπει από τη συλλογή σας, πόσο μάλλον εάν είστε λάτρης της ταχύτητας και, φυσικά, των εξομοιωτών οδήγησης.

PC

BUGS

Ολα καλά. Να λείπανε μόνο αυτά τα bugs!





Ποιος πήρε το αμάξωμα;!



Τελευταίος και καταϊδρωμένος;

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	95
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	90

90



Ολες οι συγκινήσεις μιας Viper με πολύ ρεαλισμό. Μην το χάσετε!



Προχωρώ μέσα στα δάση της Lost Land. Στα χέρια μου έχω το μυθικό όπλο talon. Ακολουθώ τα ίχνη ενός War Club ελπίζοντας ότι θα με οδηγήσει σε μία portal ώστε να μπορέσω να βρω τους αιχμάλωτους στρατιώτες και να τους ελευθερώσω. Ξαφνικά ακούω από πίσω μου έναν θόρυβο, κάτι σαν σύρσιμο... Γυρνάω και βλέπω ένα τεράστιο τέρας να με σημαδεύει με ένα mini gun. Σαν την αστραπή πηδάω πάνω του και το χτυπάω αλύπητα στο κεφάλι με το talon μου. Το αίμα του τινάζεται μέσα από το σώμα του και με λούζει, εμποδίζοντάς με να ξεχωρίσω το αίμα του από το δικό μου. Μέσα σε όλη αυτή τη φρίκη, κοιτάζω γύρω μου και βλέπω ότι είμαι περικυκλωμένος από πολλούς War Clubs. Η μάχη μόλις άρχισε...

του Δημήτρη "Primagen" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
ACCLAIM
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
Pentium 200, 3D accelerator card, 32MB RAM, 200MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM, WIN 95/98, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου. Υποστηρίζει και όλα τα συμβατά χειριστήρια με DirectInput.
ΔΙΑΘΕΣΗ
Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000

Επιτέλους, το Turok 2, ένα από τα κορυφαία παιχνίδια του Nintendo 64, έφθασε στις οθόνες των υπολογιστών μας! Το Seeds of Evil, όπως θα καταλάβατε, είναι η συνέχεια του Turok: The Dinosaur Hunter που κυκλοφόρησε στους υπολογιστές μας πριν από περίπου έναν χρόνο. Το πρώτο Turok δεν είχε την αναμενόμενη επιτυχία, τουλάχιστον όχι εκείνη που γνώρισε στις κονσόλες, γεγονός το οποίο ίσως οφειλόταν στο ότι απαιτούσε κάρτες με 3D acceleration, κάτι που για την εποχή του αποτελούσε για τους περισσότερους από εμάς πολυτέλεια. Το Turok 2, λοιπόν, ήρθε για να προσπαθήσει να "πληρώσει τα σπασμένα". Θα το καταφέρει; Εσείς θα το κρίνετε.





ΣΕΝΑΡΙΟ

Για όσους δεν γνωρίζουν την ιστορία του προηγούμενου Turok είμαι αναγκασμένος να την επαναλάβω, δίνοντας αρχικά ορισμένα στοιχεία για την ταυτότητά του. "Turok", λοιπόν, είναι ένα αξίωμα που περνά από γενιά σε γενιά της οικογένειας Fireseed και συγκεκριμένα στο μεγαλύτερο σε ηλικία αρσενικό παιδί. Οι Turok, δηλαδή αυτοί που καταλαμβάνουν το συγκεκριμένο αξίωμα, είναι γιοι της πέτρας και προστάτες της Lost Land, ενός μέρους όπου όλα τα σύμπαντα ενώνονται και όπου υπάρχουν από δεινόσαυροι και μυθικά προϊστορικά τέρατα μέχρι διαστημόπλοια και εξωγήινοι με plasma guns· ένα μέρος το οποίο η ανώτερη φυλή των εξωγήινων προσπαθεί με κάθε τρόπο να εκμεταλλευθεί, σκοτώνοντας δεινόσαυρους και άλλους κατοίκους. Αυτό το μέρος προστατεύει ο Turok κάθε γενιάς, κάνοντας κομματάκια όσους το επιβουλεύονται.

Εκεί λοιπόν που ο Turok ζούσε γαλήνια, εμφανίστηκε ένας τυπάς, ο Campaigner, ο οποίος είχε σκοπό να κατακτήσει τη Lost Land. Για να καταφέρει να τον νικήσει, ο ήρωάς μας ανέλαβε να βρει τα κομμάτια της παντοδύναμης μηχανής Chronosceptor, η οποία τελικά τον βοήθησε να καταστρέψει τον Campaigner (Ιστορία του Turok 1). Αφού ο Turok διέλυσε το θανάσιμο εχθρό του, αποφάσισε να καταστρέψει το Chronosceptor ρίχνοντάς το μέσα σε ένα ηφαίστειο. Δυστυχώς, όμως, έτσι ξύπνησε από το λήθαργο έναν μεγαλύτερο κακό, τον Primagen, ο οποίος είχε πιαστεί αιχμάλωτος στη δική του φυλακή, ένα διαστημόπλοιο θαμμένο στο εσωτερικό της Lost Land. Αυτό το διαστημόπλοιο μένει στη θέση του χάρη σε πέντε τοτέμ ενέργειας που το εμποδίζουν να βγει στην επιφάνεια, ώστε να μην ελευθερωθεί ο Primagen. Ο μεγάλος κακός μας όμως αποφασίζει να ελευθερωθεί για να κυριεύσει το σύμπαν. Έτσι, στέλνει τους υποτακτικούς του να καταστρέψουν τα τοτέμ ενέργειας που τον κρατάνε κλεισμένο στη φυλακή του. Ο Turok θα πρέπει αφ' ενός να μεταβεί στις περιοχές όπου υπάρχουν τα τοτέμ ενέργειας και να τα προστατεύσει από τους ευνοούμενους

SEEDS OF CHEATS

Μία μικρή βοήθεια δεν έβλαψε ποτέ κανέναν. Σωστά; Οσοι, λοιπόν, θέλετε αυτή τη μικρή βοήθεια γράψτε τον κωδικό "OBLIVIONISOUTTHERE" στην επιλογή "Enter cheat" που υπάρχει στο menu του παιχνιδιού. Με αυτό τον τρόπο ενεργοποιείτε όλα τα cheats στα οποία μπορείτε να έχετε πρόσβαση μέσω του άλλου μενού του παιχνιδιού "Cheats".
Και ένα hint: Εάν τα έχετε βρει σκούρα, στη δεύτερη πίστα του με τους Dead Ones, πηγαίνετε στα options και στην επιλογή "Blood" διαλέξτε "None". Τώρα αυτοί δεν μπορούν να σας κάνουν τίποτα.

του Primagen και αφ' ετέρου να μαζέψει τα κλειδιά που ανοίγουν τη φυλακή του Primagen για να τον συναντήσει και σε μία τελική μάχη να τον καταστρέψει. Αυτό όμως δεν είναι καθόλου εύκολο, αφού για να φθάσει στα τοτέμ ενέργειας θα πρέπει να περάσει από τις στρατιές του Primagen και να τις εξολοθρεύσει. Μοναδικοί βοηθοί του τα όπλα του, η δύναμή του και η Adon, η οδηγήτρια του Αιώνιου Φωτός. Αυτή θα τον καθοδηγήσει στις περιοχές όπου πρέπει να ταξιδέψει, δίνοντάς του σημαντικές πληροφορίες πάνω στο τι πρέπει να κάνει σε κάθε αποστολή και βοηθώντας τον με πυρομαχικά ή προσφέροντάς του ενέργεια ζωής.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ομολογουμένως, όσοι από εσάς δεν έχετε παίξει το πρώτο Turok, ίσως να τα βρείτε λίγο σκούρα με το χειρισμό του. Υπάρχουν πολλές επιλογές στο παιχνίδι, οι οποίες αντιστοιχούν στα διάφορα πλήκτρα του keyboard. Ετσι, θα χρειαστεί κάποιος χρόνος προκειμένου να εξοικειωθείτε με το χειρισμό του παιχνιδιού. Πάντως, αυτό δεν πρέπει να σας ανησυχήσει ιδιαίτερα, αφού σιγά σιγά θα τον συνηθίσετε.

Οπως ήδη έγραψα, υπάρχουν πολλές επιλογές-actions που μπορείτε να κάνετε στο παιχνίδι. Εκτός από το να πηδάτε, να σκύβετε, να κολυμπάτε, να κοιτάτε ψηλά ή χαμηλά και να σκαρφαλώνετε σκάλες, στο Turok 2 μπορείτε να προσποιείστε το νεκρό, με αποτέλεσμα οι εχθροί να σας αγνοούν και εσείς να αποκτάτε το προτέρημα του αιφνιδιασμού. Ακόμα, συλλέγοντας sacred feathers και προσφέροντάς τα στους θεούς μέσω temples που υπάρχουν στο παιχνίδι, μπορείτε να πάρετε ως αντάλλαγμα ορισμένα talismans, με τα οποία αποκτάτε extra δυνατότητες, όπως το να κάνετε τεράστια πηδήματα, να περπατάτε πάνω σε λάβα, να κολυμπάτε σε μολυσμένα νερά, να βλέπετε μονοπάτια που θα διέφευγαν της προσοχής σας αν δεν είχατε το συγκεκριμένο talisman και να ακούτε τις φωνές των αρχαίων που σας οδηγούν σε μέρη των levels όπου δεν θα μπορούσατε να φθάσετε αλλιώς. Το καθένα από τα προηγούμενα actions αντιστοιχεί σε ένα talisman. Για να τελειώσετε το παιχνίδι θα χρειαστεί να συλλέξετε και τα πέντε talismans.

Εκτός αυτών, στο Turok 2 θα έχετε την επιλογή μέσω της οποίας σας επιτρέπεται να καβαλήσετε έναν Στυρακόσαυρο - συγκεκριμένα στη δεύτερη πίστα του παιχνιδιού. Πρόκειται για μία εμπειρία ιδιαίτερα απολαυστική, αφού εκεί που προηγουμένως βλέπατε τους εχθρούς να σας επιτίθενται αμέσως μόλις σας εντόπιζαν, τώρα θα τους βλέπετε να τρέχουν σαν τρελοί γύρω γύρω προσπαθώντας να ξεφύγουν από τα πυρά σας, καθώς ο Στυρακόσαυρος έχει τοποθετημένα στην πλάτη του δύο διαφορετικά όπλα, ένα κανόνι που ρίχνει βομβίδες και ένα αυτόματο πυροβόλο.

Εκτός όμως από το "ζωντανό όπλο" Στυρακόσαυρο, στο παιχνίδι θα μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε άλλα είκοσι τρία διαφορετικά όπλα. Αν δεν κάνω λάθος, είναι ο μεγαλύτερος αριθμός όπλων που έχουμε συναντήσει σε παρόμοιο παιχνίδι.



Μία άποψη του "χωλ" με τις πόρτες των έξι levels.



Ouch! Αυτό πρέπει να πόνεσε!

ΤΑ ΟΠΛΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ





Χρησιμοποιώντας το Sniper Mode του Plasma Rifle.



Ενα από τα energy totems.

Μερικά μάλιστα από αυτά είναι όπλα που μπορείτε να χρησιμοποιείτε μόνο κάτω από την επιφάνεια του νερού, ενώ άλλα προορίζονται για χρήση μόνο σε στερεό έδαφος. Εκτός αυτού, ορισμένα δέχονται δύο είδη πυρομαχικών, όπως το Tek Bow, το οποίο χρησιμοποιεί και κανονικά βέλη αλλά και ειδικά που, αφού καρφωθούν στους εχθρούς σας, σκάνε προκαλώντας περισσότερο damage. Ακόμα, κάποια από τα όπλα φέρουν ειδικό sniper mode, η ενεργοποίηση του οποίου σας επιτρέπει να κάνετε zoom in - zoom out στους εχθρούς σας, ώστε να τους σκοτώνετε ευκολότερα - πολύ χρήσιμη επιλογή κατά τη γνώμη μου. Πάντως, πρέπει να αναφέρω ότι τα περισσότερα όπλα αποτελούν κάποιας μορφής αναβάθμιση άλλων, όπως το Tek Bow που είναι αναβάθμιση του απλού Bow.

Το παιχνίδι αποτελείται από έξι πίστες. Σας φαίνεται μικρός ο αριθμός; Και εμένα το ίδιο μου φάνηκε αρχικά, αλλά τελικά άλλαξα γνώμη, αφότου τελείωσα την πρώτη. Τι εννοώ; Απλώς ότι όλες οι πίστες είναι στην κυριολεξία ΤΕΡΑΣΤΙΕΣ. Οταν έπαιξα το παιχνίδι πρώτη φορά πρέπει να ήταν περισσότερες από πέντε οι φορές που σκέφτηκα: "κάπου εδώ πρέπει να τελειώνει η πρώτη πίστα", για να αποδειχθεί ότι τελικά έκανα λάθος. Θα μπορούσα να υποστηρίξω ότι μία πίστα του Turok 2 ισοδυναμεί με τρεις-τέσσερις του Quake ή του Sin. Τώρα, κατά πόσο είναι καλό κάτι τέτοιο εσείς θα το κρίνετε. Πάντως εγώ δεν το βρήκα και τόσο άσχημο, αφού είναι κάτι που δεν το έχουμε ξαναδεί. Εκτός αυτού, οι περιοχές κάθε πίστας διαφέρουν παρασάγγας μεταξύ τους.

Ξεκινώντας να παίζετε μία πίστα, η Adon θα σας δώσει πληροφορίες για αυτήν καθώς και τα objectives που πρέπει να φέρετε σε πέρας για να την τελειώσετε. Συνήθως πρέπει να εκτελείτε σε κάθε πίστα τρία με τέσσερα objectives. Για παράδειγμα, στην πρώτη πίστα θα πρέπει να ελευθερώσετε τέσσερα κοριτσάκια που είναι κλεισμένα σε κελιά, να ενεργοποιήσετε τρεις distress beacons και, τέλος, να υπερασπιστείτε το energy totem της πίστας από τους εχθρούς σας, αφού βέβαια πρώτα το βρείτε. Οι πίστες είναι γεμάτες portals που σας μεταφέρουν σε διάφορες περιοχές. Εκτός όμως από αυτές υπάρχουν και οι Save Portals, όπου συναντάτε την Adon και μπορείτε -εκτός από το να κάνετε save- να της ζητήσετε να σας δώσει πυρομαχικά ή να σας γεμίσει την ενέργεια. Φυσικά κάτι τέτοιο μπορεί να γίνει μόνο μία φορά σε κάθε πίστα. Σε κάθε επίπεδο θα πρέπει να βρίσκετε μοχλούς οι οποίοι ανοίγουν πόρτες που οδηγούν σε άλλες portals ή μυστικά περάσματα. Αυτό το χαρακτηριστικό δίνει ένα adventure στιλ στο παιχνίδι. Ακόμα, οι πίστες είναι γεμάτες βαρέλια που, όταν τα πυροβολείτε, σκάνε δίνοντάς σας bonuses (πόντους ζωής, πυρομαχικά κλπ.) ή ανοίγοντας μυστικά περάσματα.

Τελειώνοντας μία πίστα, βρίσκεστε σε ένα "χωλ" με πόρτες σε κυκλική διάταξη, ενώ στο μέσον του κύκλου υπάρχει μία "βάση", όπου πρέπει να βάλετε τα λεγόμενα primagen keys, ώστε να ανοίξετε τη φυλακή του Primagen και να μπορέσετε επιτέλους να μονομαχήσετε μαζί του. Θα χρειαστείτε συνολικά έξι κλειδιά, ένα από κάθε πίστα. Οι υπόλοιπες πόρτες οδηγούν στα άλλα πέντε επίπεδα. Κάθε πόρτα είναι κλειδωμένη και χρειάζεται τρία κλειδιά για να ανοίξει (με εξαίρεση την πόρτα του πρώτου επιπέδου που δεν χρειάζεται κανένα κλειδί και την πόρτα του έκτου που χρειάζεται έξι). Συνήθως, αυτά τα κλειδιά τα βρίσκετε κατά τη διάρκεια της αμέσως προηγούμενης πίστας (π.χ. τα κλειδιά της τέταρτης θα τα βρείτε στην τρίτη κ.ο.κ.).

> Το παιχνίδι αποτελείται από έξι πίστες. Σας φαίνεται μικρός ο αριθμός; Και εμένα το ίδιο μου φάνηκε αρχικά, αλλά τελικά άλλαξα γνώμη, αφότου τελείωσα την πρώτη. Τι εννοώ; Απλώς ότι όλες οι πίστες είναι στην κυριολεξία ΤΕΡΑΣΤΙΕΣ.

Οι εχθροί που θα συναντήσετε στο παιχνίδι είναι πάρα πολλοί και ποικίλλουν σε χαρακτηριστικά. Υπάρχουν οι Endtrails που έχουν μορφή δεινόσαυρων και σας επιτίθενται με βόμβες ιόντων αλλά και με τα νύχια τους, οι Raptors που μοιάζουν πολύ με τους κομψόγναθους της ταινίας "Jurassic Park", οι Sentinels που είναι εξωγήινα όντα με τεράστια σπαθιά, οι Blind Ones που χρησιμοποιούν βαλίστρες (πονάνε πολύ αυτοί), οι War Clubs που σας πετάνε πέτρες αλλά και χρησιμοποιούν mini guns, οι Deadmen που είναι ζωντανοί νεκροί και σας χτυπάνε με αίμα (πού κολλάει αυτό δεν κατάλαβα βέβαια...), οι Mantids που μοιάζουν πολύ με

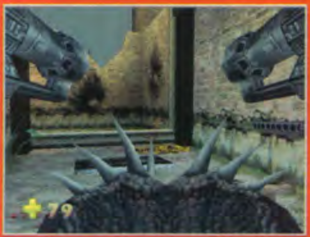
Ο ΣΤΥΡΑΚΟΣΑΥΡΟΣ ΣΕ ΔΡΑΣΗ!



Ο Στυρακόσαυρος πριν να ανεβείτε πάνω του.



Με τον Στυρακόσαυρο καθώς κυνηγάμε έναν Endtrail.



Το αποτέλεσμα του κυνηγητού.

έντομα και χρησιμοποιούν plasma rifles, αράχνες κανονικές αλλά και γιγάντιες που σας επιτίθενται είτε χρησιμοποιώντας τα άκρα τους είτε ρίχνοντάς σας ιστό και πολλοί άλλοι. Εκτός βέβαια από αυτούς τους σχετικά εύκολους αντιπάλους, υπάρχουν και τα bosses, οι μεγάλοι κακοί των επιπέδων, οι οποίοι είναι συνολικά τέσσερις, συμπεριλαμβανομένου του Primagen. Για να τους νικήσετε θα χρειαστείτε πολλά πυρομαχικά αλλά και στρατηγική.

Τέλος, θα ήθελα να γράψω δυο λόγια για το ιδιαίτερα αναπτυγμένο AI των εχθρών, το οποίο με άφησε απόλυτα ικανοποιημένο. Στο Turok 2, λοιπόν, δεν θα δείτε τους εχθρούς να σας επιτίθενται "ενώπιος ενωπίω" (όχι, κ. Χατζηνικολάου, δεν γράφω για εσάς...) σαν καραγκιόζηδες. Θα τους δείτε να προσπαθούν να σας χτυπήσουν πρώτα από μακριά (εφόσον βέβαια έχουν αυτή τη δυνατότητα), να κρύβονται πίσω από βράχια για να καλυφθούν από τα πυρά σας, να σας πλησιάζουν από πίσω χωρίς να τους καταλαβαίνετε (σε αυτή την περίπτωση δεν θα τους δείτε, θα τους νιώσετε...) και γενικά να προσπαθούν να φανούν αντάξιοι αντίπαλοί σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Seeds of Evil αποτελούν αναμφισβήτητα το καλύτερο ατού του παιχνιδιού. Τα χαρακτηρίζω με μία λέξη τέλεια. Οι χρωματισμοί των levels, η σχεδίαση των backgrounds, οι κινήσεις των τεράτων είναι όλα κάτι το απίστευτο. Οι χώροι τους οποίους επισκέπτεστε είναι άψογα σχεδιασμένοι με πολλές λεπτομέρειες, ενώ κάθε πίστα έχει το δικό της προσωπικό ύφος και ατμόσφαιρα που σε κάνει να νομίζεις ότι ζεις αυτό που βλέπεις. Τα εχθρικά τέρατα έχουν προσεχθεί ιδιαίτερα - σπάνια (έως καθόλου) θα δείτε τα πολύγωνα από τα οποία είναι φτιαγμένα. Τα όπλα του παιχνιδιού είναι και αυτά όμορφα. Μπορώ μάλιστα να ισχυριστώ ότι τα εφέ τους με εντυπωσίασαν. Θα δείτε, λοιπόν, τα βέλη των όπλων σας να καρφώνονται στους εχθρούς σας με άκρως ρεαλιστικό τρόπο, να ανοίγονται τρύπες στις κοιλιές των τεράτων ή και να αποκεφαλίζονται τα τελευταία όταν τα πυροβολείτε με το shotgun σας και θα παρακολουθήσετε τους εχθρούς σας να τεμαχίζονται όταν τους ρίχνετε το razor wind (μία ειδική λεπίδα που, όταν την πετάτε στους εχθρούς, γυρίζει πίσω σαν boomerang). Τέλος, όσον αφορά στα animation sequences του παιχνιδιού, είναι προσεγμένα, χωρίς να αποτελούν κάτι το ξεχωριστό.

Ο ήχος του παιχνιδιού, τώρα, χωρίς να είναι τέλειος, σίγουρα είναι άνω του μετρίου. Την κατάσταση χαλάει κυρίως το speech που ακούγεται κατά τη διάρκεια των animated sequences. Τις περισσότερες φορές η ομιλία δεν είναι καθαρή, με αποτέλεσμα ο παίκτης να μην μπορεί να καταλάβει με ευκολία τι λένε οι χαρακτήρες. Κυρίως όταν μιλάει η Adon δίνοντας πληροφορίες για το τι πρέπει να κάνετε στις πίστες, αλλά και όταν σας τις παρουσιάζει, υπάρχει μεγάλο πρόβλημα. Φτάνει να γράψω ότι μερικά από τα animated sequences τα είδα -και κυρίως τα άκουσα- περισσότερες από τρεις φορές για να καταλάβω τι έλεγαν οι χαρακτήρες. Πέρα από το speech όμως, τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καλά. Οι ήχοι των όπλων είναι όμορφοι, κυρίως δε των πιο περίεργων. Για παράδειγμα το στριφογύρισμα του Nuke Weapon, του ισχυρότερου όπλου του παιχνιδιού, είναι καταπληκτικό. Οι background ήχοι είναι και αυτοί πολύ ενδιαφέροντες και μαζί με την καταπληκτική μουσική συμβάλλουν σημαντικά στη δημιουργία ατμόσφαιρας. Προσωπικά, δεν έχω ακούσει τόσο καλή μουσική σε άλλο Doom-style παιχνίδι (με εξαίρεση το Jedi Knight ίσως, που έχει την αυθεντική μουσική των ταινιών "Star Wars").

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Από ό,τι φαίνεται (προσωπική άποψη), το Turok 2 μάλλον θα καταφέρει να σημειώσει επιτυχία, αφού είναι από τα καλύτερα Doom-clones που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά. Σίγουρα θα σας απασχολήσει αρκετό καιρό και μερικές φορές ίσως σας σπάσει τα νεύρα από άποψη δυσκολίας, αλλά, πιστέψτε με, αξίζει τον κόπο. Είμαι σίγουρος πως θα σας φανεί τουλάχιστον ενδιαφέρον. PC



Η πρώτη portal που θα συναντήσετε στο παιχνίδι.



Το Cerebral Bore, το πιο βίαιο όπλο του παιχνιδιού. Αδειάζει το μυαλό των εχθρών και στη συνέχεια ανατινάζει το κεφάλι τους.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	95
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	97

94



Ένα Doom-clone που ξεφεύγει αρκετά από τα στάνταρ παρόμοιων τίτλων.

ΤΑ BOSSES ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Το Blind One. Θα το συναντήσετε μόλις ολοκληρώσετε το τέταρτο επίπεδο.



Η Queen. Θα τη συναντήσετε μόλις ολοκληρώσετε το πέμπτο επίπεδο.



Η Mother. Θα τη συναντήσετε μόλις ολοκληρώσετε το έκτο επίπεδο.



Ο Primagen. Θα τον συναντήσετε αφού βρείτε όλα τα Primagen keys και ξεκλειδώσετε τη φυλακή του.

SIMULATION

FIGHTER SQUADRON

SCREAMING DEMONS OVER EUROPE



ΕΤΑΙΡΙΑ
PARSOFT/ACTIVISION
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 266 (Pentium 200 glide support), 8x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μας πρόσφερε η κατασκευάστρια εταιρία Activision.

Δεν θυμάμαι άλλη χρονιά κατά την οποία να είχαν κυκλοφορήσει τόσο πολλά flight simulations και μάλιστα με θέμα τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Τους τελευταίους μήνες τέτοιοι τίτλοι με περιμένουν στα γραφεία του περιοδικού, για να αξιολογηθούν και να παρουσιαστούν σε εσάς, τους μόνιμα διψασμένους για νέα παιχνίδια gamers. Αυτή τη φορά τη σκυτάλη πήρε το Fighter Squadron: Screaming Demons Over Europe.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@hotmail.com

Είναι ξεκάθαρο ότι οι ιστορίες από τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο που άκουγαν από τους παππούδες τους ενέπνευσαν τους σχεδιαστές παιχνιδιών για υπολογιστές. Από ό,τι φαίνεται, οι δύο παγκόσμιοι πόλεμοι θα συνεχίσουν να αποτελούν ανεξάντλητη πηγή έμπνευσης για τους σχεδιαστές, αφού το υλικό που εξασφαλίζουν είναι ανεξάντλητο.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Το τελευταίο διάστημα φαίνεται ότι από τη γενικότερη έξαρση που επικρατεί στις νέες τεχνολογίες της Πληροφορικής, στα πολυμέσα και φυσικά στα παιχνίδια, τα WWII flight simulations παίρνουν και αυτά ένα κομμάτι. Αυτό το είδος των αεροπορικών προσομοιωτών είναι αρκετά αμφιλεγόμενο καθώς έχει φανατικούς εχθρούς αλλά και οπαδούς μεταξύ των gamers που αρέσκονται στα flight sims γενικότερα. Οι οπαδοί τους υποστηρίζουν ότι σε κάνουν να ξαναζήσεις, έστω και virtualy, σε μια ιστορική εποχή και, αν το επιτρέπει το σενάριο, να ξαναγράψεις ιστορία με το αεροπλάνο σου. Οι εχθροί των WWII flight sims, από την άλλη, ζώντας περισσότερο τη σημερινή εποχή, προτιμούν τα νέα αεροσκάφη, τα τεχνολογικά τέρατα με τις υπερηχητικές ταχύτητες και την τρομακτική δύναμη πυρός (όπως το αμερικανικό F-16 και το AWACS που με την υπερσύγχρονη τεχνολογία μπέρδεψαν το κομβόι των προσφύγων στο Κοσσυφοπέδιο για σερβική αυτοκινητοπομπή, με τα γνωστά αποτελέσματα), θέλοντας να νιώσουν την αίσθηση των πραγματικών πιλότων.



Δύο Fw190 μαζί... Επικίνδυνο θα έλεγα.



Το B-17G πετά επιβλητικά.

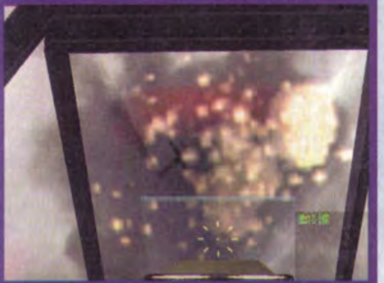
Μην αγνοούμε, όμως, τη μερίδα εκείνων που παίζουν με ευχαρίστηση οποιοδήποτε flight sim, αρκεί να είναι καλό και να διασκεδάζουν μαζί του. Ηρθε όμως η ώρα να δούμε τι είναι σε θέση να προσφέρει το Fighter Squadron: Screaming Demons Over Europe (FSS-DOE).



Ομορφο το τερέν, δεν βρίσκετε;



Το κόκπιτ του B-17G.



Αυτά κάνει ο υπερβάλλων ζήλος.



Ενώ πέφτουμε, μπορούμε να επισκεφθούμε το μεσαιωνικό κάστρο.



Αυτός δεν πρόλαβε να χρησιμοποιήσει το αλεξίπτωτο.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Κατά τη γνώμη μου, το κεφάλαιο "μοντέλο πτήσης" παίζει σημαντικό ρόλο προκειμένου να καταλάβεις αν πρόκειται για προσομοιωτή ή για κάτι που φέρνει προς προσομοιωτή αλλά με έντονο το arcade στοιχείο (βλ. JetFighter: Full Burn).

Το μοντέλο πτήσης του Fighter Squadron είναι σε πολύ μεγάλο βαθμό ρεαλιστικό και απαιτεί ιδιαίτερη δεξιοτεχνία κατά το χειρισμό του αεροσκάφους όχι μόνο στον αέρα αλλά και στην απογείωση (για την προσγείωση προτιμώ να μην το συζητήσω). Για να καταλάβετε τι εννοώ, αναφέρω ότι, έπειτα από αναρίθμητες απόπειρες να απογειωθώ, μόνο μία φορά τα κατάφερα απλώς αξιοπρεπώς. Τις υπόλοιπες τα αποτελέσματα δεν αρμόζουν σε κάποιον που θέλει να λέει ότι ασχολείται πολύ με τα flight sims! Είπαμε, βρε αδελφέ, να είναι ρεαλιστικό, αλλά μη μας ξεγυμνώνετε έτσι. Εν πτήσει, δε, για να πετάξει κάποιος από το ένα waypoint στο άλλο, μη νομίσετε ότι είναι η απλούστερη υπόθεση, καθώς τα διάφορα ρεύματα αέρα, τις χαμηλές πιέσεις και τα βαρομετρικά τα νιώθει στο stick, ιδίως όταν περνά ανάμεσα από τα σύννεφα, κάτι που καθιστά την πτήση δύσκολη. Ωστόσο, επειδή είμαστε απλοί gamers, οι προγραμματιστές της Parsoft προνόησαν ώστε με τον συνδυασμό των πλήκτρων Shift+F6 αναλαμβάνει ο υπολογιστής την πτήση μέχρι να ξαναπάρουμε εμείς τον έλεγχο.

Πάντως, οι προγραμματιστές έδωσαν έμφαση σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού, φτιάχνοντας ένα δεκαδικό μαθηματικό μοντέλο το οποίο υπολογίζει τις εξισώσεις της κίνησης με μεγάλη ακρίβεια. Αυτό φαίνεται και από το γεγονός ότι τα δέκα αεροσκάφη που είναι στη διάθεση του χρήστη έχουν το καθένα δικό του στιλ, άρα απαιτούν διαφορετική αντιμετώπιση.



Το να καταρρίπτεις βομβαρδιστικά, είναι σκέτη απόλαυση.



Τροχοδρόμηση...



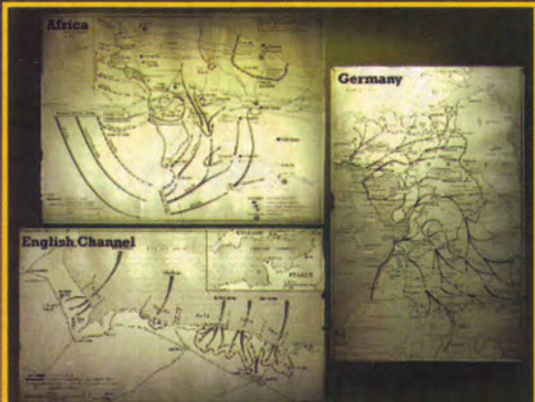
...απογείωση!

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οσοι πιστεύετε πως πρόκειται για ένα ακόμη flight sim που απαιτεί του κόσμου τα πλήκτρα για να παίξετε λυπάμαι αλλά πλανάστε πλάνην οικτρά. Σαφώς και έχει έναν αριθμό πλήκτρων τα οποία πρέπει να μάθετε, αλλά είναι μικρός και εύκολος στην απομνημόνευση. Φυσικά, υπάρχουν αρκετά βοηθήματα (πέραν του σημαντικότατου Shift+F6), για να μπορέσετε να πλοηγηθείτε προς τους σωστούς προορισμούς, να πολεμήσετε και να εντοπίσετε τον εχθρό (ευτυχώς, γιατί αλλιώς θα μας έκλειναν όλους μέσα από τις καταρρίψεις συμμαχικών αεροσκαφών), να βλέπετε τα πυρομαχικά που απομένουν κ.λπ. Βέβαια, υπάρχουν λεπτομερέστατα κόκπιτ, τα οποία όμως δεν βοηθούν πολύ. Από τις πιο χρήσιμες προσθήκες είναι αυτές του χάρτη και του padlock view. Στο χάρτη μπορείτε να δείτε πού είναι τα waypoints, πού κινούνται τα συμμαχικά αεροσκάφη και τα εχθρικά, έτσι για να ξέρετε τι σας γίνεται. Με το δε padlock view γλιτώνετε από το να σας κλείσουν μέσα για λανθασμένες καταρρίψεις. Ετσι, πατώντας το πλήκτρο F1 και εν συνεχεία το T, η κάμερα εντοπίζει το εχθρικό μαχητικό και το ακολουθεί όπου κι αν αυτό κινηθεί. Υπάρχει δηλαδή οπτική γωνία 360 μοιρών, μόλις δε πλησιάσετε τον εχθρό, κάνει αυτόματα zoom για καλύτερη σκόπευση, κάτι που βοηθά αρκετά την κατάσταση. Πατώντας ξανά το T, αλλάζετε αντίπαλο. Ποιος σας είπε όμως πως, αν καταρριφθείτε, τελείωσε η μάχη για εσάς; Με το πλήκτρο F6 μπορείτε πολύ απλά να πάρετε τον έλεγχο άλλου αεροσκάφους του ίδιου τύπου. Από εκεί και πέρα φροντίστε να παραμείνετε στον αέρα έως ότου εμφανιστεί το μαγικό μηνυματάκι στην οθόνη "You won this mission".

Το interface είναι πολύ καλά σχεδιασμένο, προσαρμοσμένο στο ύφος της εποχής. Ενώ κάνετε τις διάφορες επιλογές που σας δίνονται,

"ΤΑ ΘΕΑΤΡΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ"





Λίγο πριν από τη -ζόρικη- απογείωση.



Το Typhoon λίγο πριν από το στόχο.

ακούγεται μουσική ραδιοφωνικού προγράμματος από εκείνα τα χρόνια και ομιλίες που έμειναν στην ιστορία από τις σημαντικότερες προσωπικότητες του πολέμου, όπως ο Winston Churchill και ο Theodore Roosevelt. Επίσης, το "πρόγραμμα" διακόπτεται, για να μεταδοθούν τα νέα από το μέτωπο. Σίγουρα κάτι τέτοιο βοηθά τον παίκτη να βιώσει την ατμόσφαιρα εκείνου του πολέμου.

ΤΑ ΑΕΡΟΣΚΑΦΗ



Οι επιλογές είναι οι "συνήθεις ύποπτες". Ξεκινάτε με την Pilot, από την οποία ορίζετε την εθνικότητά σας, δηλαδή Αμερικανός, Βρετανός και Γερμανός. Με την Options καθορίζετε τις παραμέτρους του παιχνιδιού, ενώ με την Training εξασφαλίζετε την απαραίτητη εξοικείωση με τα αεροσκάφη και το χειρισμό.

Από έναν σύγχρονο τίτλο, όμως, δεν θα μπορούσε να λείψει το multiplayer gaming, με όλες τις γνωστές επιλογές. Οι επιλογές Squadron και Hangar παρουσιάζουν τις μοίρες της εποχής και τα τεχνικά χαρακτηριστικά των αεροσκαφών που έχετε στη διάθεσή σας. Για εκείνους που βιάζονται να συμμετέχουν σε μία μάχη, η επιλογή Scramble είναι εκεί και τους περιμένει. Αν αναρωτιέστε για την περίφημη campaign, σας διαβεβαιώνουμε ότι όσο και να ψάξετε δεν θα τη βρείτε, για τον απλούστατο λόγο ότι δεν υπάρχει. Αντί αυτής θα δείτε την επιλογή Missions, όπου μέσα από τρία θέατρα επιχειρήσεων σας δίνεται μια σειρά αποστολές. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε μία και όσο καλύτερα τα πάτε τόσο μεγαλύτερο σκορ θα πετύχετε.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ - ΑΕΡΟΣΚΑΦΗ

Τα θέατρα επιχειρήσεων, όπου λαμβάνουν χώρα οι αποστολές, βρίσκονται στη Νότια Μ. Βρετανία και στις ακτές της Νορμανδίας, στη Γερμανία και στις καυτές έρημους στη Βόρεια Αφρική.

Το στιλ των αποστολών είναι λίγο πολύ το ίδιο: είτε αερομαχίες είτε βομβαρδισμοί. Μην περιμένετε κάποια ποικιλία. Ανάμεσα στα θετικά μπορεί να συμπεριληφθεί το γεγονός ότι οι αποστάσεις από το σημείο εκκίνησης της αποστολής μέχρι το στόχο ή το χώρο στον οποίο θα γίνουν οι αερομαχίες είναι μικρές. Έτσι, δεν υπάρχει περίπτωση να διανύετε μεγάλες virtual αποστάσεις, ώστε να καταντά μονότονο το παιχνίδι. Συνεπώς, η δράση είναι σχεδόν άμεση και ο παίκτης συνεχώς σε εγρήγορση, κάτι που δίνει arcade τόνο στον προσομοιωτή. Το ισχυρό σημείο του FSSDOE είναι οι μάχες. Αρκετά έντονες, με την αδρεναλίνη στα ύψη, η επαφή δε με τον εχθρό τρομακτικά κοντινή, σε σημείο

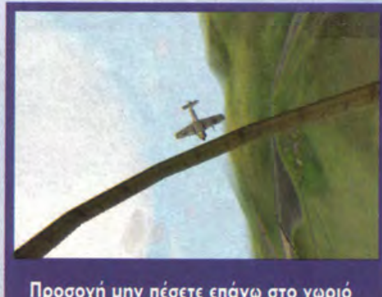
Το μοντέλο πτήσης του Fighter Squadron είναι σε πολύ μεγάλο βαθμό ρεαλιστικό και απαιτεί ιδιαίτερη δεξιοτεχνία κατά το χειρισμό του αεροσκάφους όχι μόνο στον αέρα αλλά και στην απογείωση -για την προσγείωση προτιμώ να μην το συζητήσω.

να βλέπεις το πρόσωπό του ή να ακούς τη φωνή του όταν πέφτει στο κενό με το αλεξίπτωτο! Οι σφαίρες σφυρίζουν ολόγυρά σου και τα κομμάτια των καταρριφθέντων αεροσκαφών γεμίζουν τον ουρανό.

Το μεγάλο ψεγάδι μπορεί εύκολα να εντοπιστεί στην απουσία campaign, η οποία φυσικά θα έδινε περισσότερα κίνητρα στο χρήστη, μια και ένα σενάριο προσφέρει την αίσθηση της συμμετοχής σε κάποιο έργο και της λογικής διασύνδεσης των αποστολών. Έχω την αίσθηση πως με την προσθήκη της campaign το FSSDOE θα ήταν ένα από τα κορυφαία παιχνίδια του είδους.



Λυπάμαι αυτόν που θα τον βρουν οι σφαίρες.



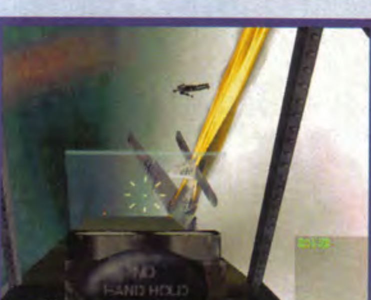
Προσοχή μην πέσετε επάνω στο χωριό στο βάθος. Μόνο το ΝΑΤΟ τα κάνει αυτά.

Οπως προαναφέρθηκε, στη διάθεση του χρήστη υπάρχουν δέκα αεροσκάφη με τα οποία θα κληθεί να αντιμετωπίσει τον εχθρό στις αποστολές. Τα αεροσκάφη αυτά έχουν γράψει τη δική τους ιστορία και αυτή τη στιγμή είναι θρύλοι (προσοχή, όχι "γαύροι"). Από την πλευρά της Μ. Βρετανίας έχουμε τα Lancaster Mk I (βομβαρδιστικό), Spitfire Mk VB (καταδιωκτικό), Mosquito FB VI (βομβαρδιστικό) και Typhoon Mk I (ελαφρύ βομβαρδιστικό/καταδιωκτικό). Από τις Η.Π.Α. τα B-17G (βομβαρδιστικό), P-51D (καταδιωκτικό) και P-38J (ελαφρύ βομβαρδιστικό/καταδιωκτικό). Τέλος, από τη Luftwaffe ή αλλιώς τη γερμανική αεροπορία τα αεροπλάνα με τα οποία πετάμε είναι τα JU88-A4 (βομβαρδιστικό), Fw190A (καταδιωκτικό) και Messerschmitt Me 262 (αεριωθούμενο καταδιωκτικό).


Αρχικά γίνεται έκρηξη...


...εν συνεχεία του αποκολλάτε το ένα φτερό...


...το οποίο κοντεύει να πέσει πάνω μου...


...τέλος, το αεροσκάφος φλέγεται και ο πιλότος έντρομος το εγκαταλείπει.

Με τα καταδιωκτικά τα πράγματα είναι απλά: μπαίνετε στο κόκπιτ, στοχεύετε και πυροβολείτε. Αντιθέτως, με τα βομβαρδιστικά τα πράγματα δυσκολεύουν καθώς είστε στη θέση του πιλότου, του πλοηγού, ο οποίος συν τοις άλλοις εξαπολύει τις βόμβες, και στις θέσεις των πολυβολητών. Αναλόγως την κατάσταση, επιλέγετε με το πλήκτρο F7 ποιας θέσης τον έλεγχο θα αναλάβετε. Ετσι, μπορείτε να αναλάβετε εξ ολοκλήρου το χειρισμό του αεροσκάφους και ο υπολογιστής την άμυνα του αεροπλάνου από τα εχθρικά αναχαιτιστικά (δεν συνιστάται) και το βομβαρδισμό ή μόλις φτάσετε πάνω από το στόχο να αναλάβετε εσείς το βομβαρδισμό και ο υπολογιστής τα υπόλοιπα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το στοιχείο που με άφησε άφωνο ήταν η ποιότητα και κυρίως η αληθοφάνεια του ουρανού. Νομίζω πως καλύτερη αναπαράσταση ουρανού δεν έχω δει, ούτε καν στο F-22 της DID που έως τώρα πίστευα ότι κατέχει τα πρωτεία.

Τα σύννεφα είναι εντυπωσιακά σχεδιασμένα και το transparency τους τόσο πετυχημένο που σε κάνει να θέλεις να πετάς ανάμεσά τους. Είναι μια αίσθηση που δεν περιγράφεται με λόγια. Πρέπει να το δείτε για να καταλάβετε τι εννοώ. Ελπίζω ορισμένα από τα screenshots να σας δώσουν μια μικρή εικόνα. Το εκπληκτικό επίσης είναι ότι πολλά από τα σύννεφα μετακινούνται ανάλογα με την κατεύθυνση του αέρα, μάλιστα με πολύ φυσικό τρόπο.

Τα εφέ έχουν προσεχθεί πάρα πολύ, καθώς τα objects αποτελούνται από πάρα πολλά πολύγωνα, κάτι που επιτρέπει την αποκόλληση πολλών κομματιών από ένα αεροπλάνο, όταν το πετυχαίνουν οι σφαίρες ή όταν γίνεται μια αποτυχημένη προσγείωση. Οι εκρήξεις, οι καπνοί καθώς και το τερέν είναι το κάτι άλλο. Σε γενικές γραμμές, τα γραφικά είναι κάτι για το οποίο μπορούν να υπερηφανευτούν οι προγραμματιστές της Parsoft.

Ο ήχος, χωρίς να συγκλονίζει, είναι σε αποδεκτά επίπεδα. Οι μηχανές ακούγονται διαφορετικά για κάθε αεροσκάφος και ο ήχος των πολυβόλων είναι ικανοποιητικός. Μόνο στις συνομιλίες των πιλότων μάς τα χαλάει λίγο καθώς εμφανίζονται ιδιαίτερα...λιγομίλητοι.

Φυσικά, τα ανωτέρω ξεχάστε τα, αν δεν υπάρχει η απαραίτητη Voodoo. Οι ελάχιστες απαιτήσεις αναφέρουν Pentium II 266, ωστόσο δεν είχα κανένα απολύτως πρόβλημα με τον Pentium 266 MMX K6.

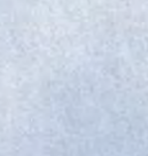

Το κόκπιτ του P-51D.



Επιλέγοντας αποστολή.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	80
CAMPAIGNS	-
ΑΝΤΟΧΗ	82

82



Η έλλειψη campaign κάνει αισθητή την απουσία της, η δράση όμως θα σας αποζημιώσει.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Fighter Squadron: Screaming Demons Over Europe χαρακτηρίζεται από την καταιγιστική δράση του, τα εκπληκτικά γραφικά, το arcade στοιχείο αλλά και από έντονη έλλειψη μιας campaign. Είμαι της άποψης πως αν συμπεριλαμβανόταν μία προσεγμένη campaign, το WWII Fighters της Jane's θα είχε έναν πολύ σημαντικό ανταγωνιστή.

PC

CLOSE COMBAT III
THE RUSSIAN FRONT

Ιούνιος του 1941. Γερμανία και Ρωσία είναι έτοιμες να εμπλακούν σε έναν πόλεμο του οποίου οι απώλειες θολώνουν το νου. Τρία εκατομμύρια στρατιώτες του Χίτλερ άφησαν την τελευταία τους πνοή στα εδάφη που εκτείνονται από τη Φινλανδία έως τα Καυκάσια Ορη, ενώ είκοσι οκτώ εκατομμύρια Ρώσοι θάφτηκαν κάτω από τα χιόνια της πατρίδας τους. Περίπου 30 εκατομμύρια ανθρώπινες ζωές χάθηκαν μέσα σε μία τετραετία, πολεμώντας σε αχανείς εκτάσεις αλλά και στους δρόμους πόλεων κάτω από αντίξοες συνθήκες αποπνικτικής ζέστης τα καλοκαίρια και αβάσταχτης παγωνιάς τους χειμώνες. Και ας μην ξεχνάμε ότι τότε οι μάχες γίνονταν σώμα με σώμα, άρμα με άρμα, ενώ η εμπειρία και το υψηλό ηθικό αποτελούσαν τους κύριους παράγοντες επικράτησης της μίας ή της άλλης πλευράς, σε αντίθεση με τους πολέμους της εποχής μας όπου "έξυπνοι" πύραυλοι χτυπούν από χιλιόμετρα μακριά "στρατηγικούς" στόχους...

του Αντώνη Σκουλικάρη
bilbo1973@yahoo.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
ATOMIC GAMES/MICROSOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 133MHz, 32MB RAM, SVGA 1MB card, 16-bit Sound card, 4x CD-ROM, Windows 95/98, 60MB στο σκληρό, modem 28,8K (για multiplayer game)
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφεραν η Microsoft Hellas και τα καταστήματα Παπασωτηρίου.

Close Combat III: The Russian Front είναι ο τίτλος που διανέμεται από τον κολοσσό του ευρύτερου χώρου της Πληροφορικής, τη Microsoft. Είναι μια δημιουργία της Atomic Games, εταιρίας που ασχολείται αποκλειστικά με παιχνίδια στρατηγικής έχοντας δημιουργήσει τις σειρές V for Victory (σε συνεργασία με την TSPI), World at War (μαζί με την Avalon Hill Game Company) και Close Combat. Το 1991 ξεκίνησαν οι προαναφερόμενες κυκλοφορίες με θεματολογία βασισμένη σε μεγάλες μάχες του Β' Παγκόσμιου Πολέμου. Η Atomic Games ξεχώρισε με το Close Combat: A Bridge Too Far (το δεύτερο της σειράς Close Combat), τη διανομή του οποίου ανέλαβε η Microsoft. Η Atomic ισχυρίζεται ότι το CC III: The Russian Front "θα λάμψει σαν το Τσέρνομπιλ στο σκοτάδι". Στη συνέχεια θα δούμε εάν η "λάμψη" είναι πράγματι τόσο φωτεινή...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

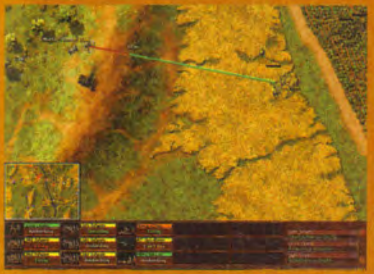


ΜΑΘΗΜΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Το πρώτο πράγμα που εντυπωσιάζει είναι η άψογη ιστορική απεικόνιση του πολέμου στα σύνορα (αλλά και ενδότερα εδάφη) της Ρωσίας. Κάθε μάχη, κάθε επιχείρηση αλλά και κάθε εκστρατεία βασίζεται σε πραγματικά γεγονότα που έλαβαν χώρα στην περιοχή κατά τα έτη 1941-1945. Τα οπλικά συστήματα, τα άρματα αλλά και οι μονάδες πεζικού που βρίσκονται στη διάθεσή σας παρουσιάζονται με κάθε λεπτομέρεια από άποψη εξοπλισμού και στελέχωσης με το κατάλληλο ανθρώπινο δυναμικό, ενώ ανάλογα με τη χρονική περίοδο σας παρέχονται οι δυνάμεις που ήταν διαθέσιμες τότε.

Το manual είναι ένα μικρό βιβλίο ιστορίας, αφού, εκτός από τις πληροφορίες που περιέχει σχετικά με τον τρόπο χειρισμού του παιχνιδιού, περιλαμβάνει και λεπτομερείς περιγραφές για τις σημαντικότερες μονάδες, ιστορικά στοιχεία της εποχής, φωτογραφίες από τα πεδία μαχών και βιογραφικά κείμενα (!!!) των σπουδαιότερων στρατηγών.

Η ακρίβεια των ανωτέρω είναι αποτέλεσμα της εξοικείωσης των δημιουργών με τον πόλεμο Γερμανίας-Ρωσίας, αφού είχαν προηγηθεί δύο τίτλοι με παρεμφερή θεματολογία: το Stalingrad (από τη σειρά World At War) και το Velikiye Luki (από τη σειρά V For Victory). Σημαντική ήταν η συνεισφορά του ιστορικού (!!!) Eric "Steiner"



Ο γερμανικός όλμος στάθηκε τυχερός, αφού ο λόφος όπου βρίσκεται μπλοκάρει το πεδίο όρασης του πεζικού σας.

Young (ειδικευμένος στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο), ο οποίος συνεργάζεται αποκλειστικά (και μόνιμα) με την Atomic Games.

ΑΠΟ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΤΗΝ... ΠΡΑΞΗ

Ξεκινώντας το παιχνίδι και μετά την αρκετά καλή εισαγωγή/ντοκιμαντέρ (με φιλμάκια από τις περιοχές και τα πεδία μαχών της Ρωσίας), περνάτε στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού. Εδώ έχετε τέσσερις επιλογές: μπορείτε να παίξετε ένα παιχνίδι, να

Κάθε μάχη, επιχείρηση και εκστρατεία έχει λεπτομερές ιστορικό background, που διαφέρει ανάλογα με την πλευρά που έχετε διαλέξει και την έκβαση της προηγούμενης μάχης.

εκπαιδευτείτε στον τρόπο χειρισμού των μονάδων σας, να φτιάξετε το δικό σας σενάριο ή να παίξετε multiplayer. Επιλέγοντας Boot Camp (Training), περνάτε σε πέντε στρατόπεδα εκπαίδευσης όπου σας διδάσκονται τα βασικά για τη χρήση των στρατιωτών σας στο πεδίο μάχης. Με δεξί κλικ σε οποιαδήποτε μονάδα, εμφανίζονται οι επιλογές δράσης της: Move, Move Fast, Sneak, Fire, Smoke, Defend και Ambush.

Στο πρώτο Boot Camp μαθαίνετε να μετακινείτε τις μονάδες πεζικού στη μάχη. Υπάρχουν τρεις τρόποι κίνησης: επιλέγοντας Move οι στρατιώτες σας θα κινηθούν περπατώντας αλλά προσέχοντας για πιθανούς κινδύνους γύρω τους, με το Move Fast θα τους δείτε να τρέχουν προς το σημείο όπου θα τους υποδείξετε, χωρίς όμως να πάρουν την παραμικρή προφύλαξη κατά την κίνησή τους, ενώ με το Sneak θα μετακινηθούν έρποντας προς τον προορισμό τους.



Με το πλήκτρο F7 φέρνετε έναν πίνακα που δείχνει με λεπτομέρεια την κατάσταση κάθε στρατιώτη μιας μονάδας.

Στο δεύτερο Boot Camp εκπαιδεύεστε στον τρόπο κάλυψης των πεζικάριών σας και στο πώς να βάλλετε κατά του εχθρού. Με κλικ στο Fire θα δείτε μια ευθεία γραμμή, η οποία αλλάζει χρώματα ανάλογα με την απόσταση του εχθρού και την κάλυψη που πιθανόν να έχει (πράσινη γραμμή σημαίνει καθαρός στόχος, σκούρα πράσινη εάν υπάρχουν ορισμένα εμπόδια και κόκκινη εάν δεν έχετε καθαρή οπτική επαφή με τον στόχο που θέλετε να πετύχετε). Η επιλογή Smoke (είναι διαθέσιμη σε μερικά μόνο units) δημιουργεί ένα παραπέτασμα καπνού που αλλοιώνει ή και μπλοκάρει πλήρως το πεδίο βολής του αντιπάλου δίνοντάς σας περαιτέρω κάλυψη. Αναφορικά με τον τρόπο τοποθέτησης των μονάδων σας, μπορείτε να πάρετε αμυντική θέση (Defend) ή να στήσετε ενέδρα (Ambush). Με κλικ σε ένα από τα παραπάνω εμφανίζεται ένας κύκλος γύρω από την εν λόγω μονάδα, με τη βοήθεια του οποίου ορίζετε την κατεύθυνση προς την οποία η μονάδα θα αμυνθεί ή θα στήσει καρτέρι στον εχθρό αντίστοιχα.

Στο τρίτο στρατόπεδο εκπαίδευσης εξοικειώνεστε με τους διάφορους τρόπους επίθεσης. Οι τακτικές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι πολλές. Θα πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι η εξόντωση του εχθρού δεν είναι αυτοσκοπός. Μπορείτε, λόγου χάριν, να πυροβολείτε εναντίον κάποιας εχθρικής θέσης μόνο και μόνο για να δημιουργήσετε αντιπερισπασμό και κάλυψη για την κίνηση ή προστασία μιας άλλης δικής σας μονάδας ή να χτυπάτε τον εχθρό ώστε να τον αναγκάσετε σε καθήλωση και τελική παράδοση στις δυνάμεις σας.

Τέλος, στα Boot Camp 4 & 5 σας μαθαίνουν να παρακολουθείτε τα τεκταινόμενα στο πεδίο της μάχης και τη χρήση αρμάτων αντίστοιχα. Οσον αφορά στο τελευταίο, θα πρέπει να δοθεί



Μέσα στα χιόνια βλέπετε μια μονάδα πεζικού να έχει στήσει ενέδρα (με το πράσινο ημικύκλιο), ενώ μια μονάδα πολυβόλου όπλου να αμύνεται (με το μπλε ημικύκλιο).

ιδιαίτερη προσοχή στον τρόπο κίνησης των αρμάτων μάχης, αφού ανάλογα με την επιλογή σας καθορίζεται αν το όχημα θα κινηθεί με την όπισθεν αμυνόμενο (Move) ή θα στρίψει για να προσεγγίσει το σημείο προορισμού του (Move Fast), αφήνοντας όμως για κάποιο διάστημα εκτεθειμένο το πλαϊνό μέρος του, που είναι και το πιο ευάλωτο.

"ΣΤΗ ΜΑΧΗ, ΣΥΝΤΡΟΦΟΙ!"

Ηρθε η ώρα να παίξετε... Στη διάθεσή σας υπάρχουν 27 μάχες, 16 επιχειρήσεις (καθεμία αποτελείται από 2-4 μάχες) και 15 εκστρατείες (από 2 έως 16 επιχειρήσεις). Μπορείτε να διαμορφώσετε την παραμικρή παράμετρο σε κάθε παιχνίδι σας: Εάν θα παίξετε με τους Ρώσους ή με τους Γερμανούς, τη δύναμη κάθε παράταξης, το βαθμό ρεαλισμού, τη γλώσσα που θα χρησιμοποιούν οι μονάδες (!!!) -αγγλικά, γερμανικά ή ρωσικά,- το βαθμό γραφικής λεπτομέρειας του πεδίου μαχών

SCENARIO EDITOR

Κατά τη χρήση του Scenario Editor καθορίζετε κάθε παράμετρο (από τους χάρτες των μαχών μέχρι την ποσότητα των πυρομαχικών και τον αριθμό/τοποθεσία των Victory Locations).

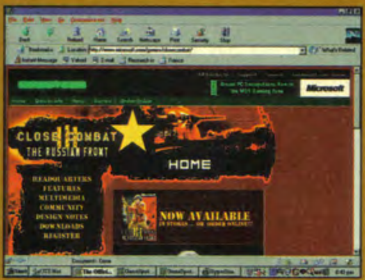


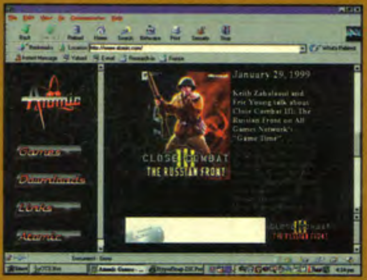




ΤΟ CC III ΣΤΟ INTERNET

Πληροφορίες για τον τίτλο μπορείτε να βρείτε τόσο στο site της Microsoft (http://www.microsoft.com/games /closecombat/) όσο και σε εκείνο της Atomic Games (http://www.atomic.com). Προσωπικά προτίμησα την Atomic, διότι παρέχονται περισσότερες πληροφορίες και αρκετά έξτρα στοιχεία όπως λίστες με όλα τα units και των δύο πλευρών (Γερμανών-Ρώσων) και η μετάφραση (!!!) αλλά και διάθεση (μπορείτε να τα κατεβάσετε) όλων των φωνητικών εντολών στα γερμανικά και ρωσικά. Μπορείτε επίσης να κάνετε download το patch και το demo του παιχνιδιού.





κ.ο.κ. Κάθε μάχη, επιχείρηση και εκστρατεία έχει λεπτομερές ιστορικό background, που διαφέρει ανάλογα με την πλευρά που έχετε διαλέξει και την έκβαση της προηγούμενης μάχης. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονιστεί ξανά η ιστορική ακρίβεια των στοιχείων, που δείχνει το μεράκι των δημιουργών για τη δουλειά τους.

Ενα πολύ ενδιαφέρον στοιχείο είναι αυτό του role playing (!!!). Οπως υποστηρίζει η Atomic (και διαπιστώνει ο παίκτης), τα units σας δεν είναι απλά sprites που κινούνται άβουλα στο χάρτη. Κάθε φαντάρος έχει το όνομά του, την εμπειρία του, την ψυχική, πνευματική και φυσική κατάσταση που τον ακολουθεί από την αρχή κάθε μάχης μέχρι το τέλος της μεγαλύτερης εκστρατείας (ή της ζωής του). Τα προαναφερόμενα ισχύουν για κάθε στρατεύσιμο, από το διοικητή μέχρι τον απλό στρατιώτη, τον οδηγό κάθε οχήματος, το χειριστή κάθε κανονιού ή όλμου κ.λπ. Ετσι, θα δείτε μονάδες να παραδίδονται στον εχθρό εάν είναι μικρής εμπειρίας, με χαμηλό ηθικό και βαθμό, ενώ άλλες να μάχονται μέχρι τελικής πτώσεως απέναντι σε τεθωρακισμένα, πολυβόλα και δεκάδες εχθρούς. Θα δείτε φαντάρους να πανικοβάλλονται και να παρατάνε τρέχοντας το πεδίο της μάχης και τους συντρόφους τους. Είναι ίσως από τις ρεαλιστικότερες αντιδράσεις που έχουν παρατηρηθεί σε παιχνίδια του είδους.

Ξεκινάτε κάθε παιχνίδι έχοντας στη διάθεσή σας έναν αριθμό από πόντους ανάλογους του βαθμού δυσκολίας που έχετε επιλέξει. Διαλέγετε τις μονάδες σας σε μια οθόνη με δύο πίνακες. Αριστερά βρίσκεται η Force Pool, όπου φαίνονται όλες οι διαθέσιμες μονάδες τη δεδομένη χρονική περίοδο και στον τόπο όπου μάχεστε. Καθεμία από αυτές στοιχίζει κάποιον αριθμό από πόντους. Οι τελευταίοι είναι περισσότεροι όσο μεγαλύτερες είναι η εμπειρία, το ηθικό, ο βαθμός και ο οπλισμός της μονάδας. Ετσι, μπορείτε να στρατολογήσετε μονάδες διοίκησης, πεζικό (από ανιχνευτές μέχρι στρατιώτες με φλογοβόλα), μονάδες υποστήριξης (όλμους, πολυβόλα, κανόνια, μπαζούκας κ.λπ.) και τεθωρακισμένες μονάδες (περιλαμβάνουν όλα τα οχήματα, από τζιπάκια μέχρι βαριά τανκς και εκτοξευτές πυραύλων). Συνολικά υπάρχουν 300 μονάδες με 100 όπλα, 60 τύπους στρατιωτών και 80 μοναδικά οχήματα. Οι λεπτομέρειες που σας παρέχονται για κάθε unit αφορούν στον εξοπλισμό του, τον αριθμό στρατιωτών, την εμπειρία και το ηθικό του. Επίσης, επιλέγετε ανάμεσα σε αρχάρια, κανονικά και elite units, με τα τελευταία να κοστίζουν τις περισσότερες μονάδες αλλά και να προσφέρουν μεγαλύτερα πλεονεκτήματα στο πεδίο της μάχης. Ο πίνακας στα δεξιά ονομάζεται Active Roster και δείχνει τις μονάδες που έχετε ήδη στρατολογήσει καθώς και τη φυσική κατάστασή τους. Θα παρατηρήσετε ότι, έπειτα από μερικές μάχες, κάποιες από τις μονάδες αυτές θα χρειαστούν ξεκούραση (το κάνετε με την επιλογή Rest), για να συνεχίσουν την επιχείρηση ή την εκστρατεία. Μερικά units ίσως να είναι χτυπημένα, με αρκετούς στρατιώτες νεκρούς ή τραυματισμένους, οχήματα ή οπλικά συστήματα κατεστραμμένα, πληρώματα αρμάτων σε άσχημη κατάσταση κ.λπ. Σε αυτή την περίπτωση, επιλέγοντας Refit και ξοδεύοντας έναν αριθμό πόντων, επαναφέρετε τη μονάδα που έχει πληγεί στην αρχική κατάστασή της ή την αναβαθμίζετε, εάν τη δεδομένη χρονική στιγμή είναι διαθέσιμος καλύτερος εξοπλισμός. Ο αριθμός τώρα των μονάδων που μπορείτε να στρατολογήσετε είναι περιορισμένος (από 10-15 units ανάλογα με το βαθμό του commander σας) και αρκετές είναι οι περιπτώσεις που θα πρέπει να "διώξετε" κάποια μονάδα, για να πάρει τη θέση της κάποια δυνατότερη. Ενα ενδιαφέρον στοιχείο είναι η δυνατότητα να ονομάζετε ένα unit όπως επιθυμείτε, βάζοντας την προσωπική σας στάμπα στους αγαπημένους σας ήρωες. Προτού προχωρήσετε, καλό θα είναι να διαβάσετε προσεκτικά το briefing της μάχης καθώς δίνονται σημαντικές πληροφορίες για τις κινήσεις και τις δυνάμεις του εχθρού και μπορείτε να καθοδηγηθείτε για το είδος και τον αριθμό των μονάδων που θα στρατολογήσετε. Επιλέγοντας Next μεταφέρεστε στο πεδίο της μάχης.

IN THE MOVIES





Τα φιλμάκια που παρακολουθείτε ανάμεσα στις μάχες θα μπορούσαν κάλλιστα να αποτελέσουν ντοκιμαντέρ για τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.









Οι κατάλληλες κάλυψη και θέση μπορούν να φέρουν βαριές απώλειες στον εχθρό.



Παίζοντας με τους Γερμανούς στους δρόμους του κατεστραμμένου Βερολίνου.

Κάθε μάχη χωρίζεται σε δύο μέρη. Το πρώτο είναι αυτό της τοποθέτησης των units στο χάρτη. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να αποφασίσετε για την τακτική που θα ακολουθήσετε (επιθετική ή αμυντική). Ξοδέψτε μερικά λεπτά μελετώντας το χώρο των... εχθροπραξιών! Προσπαθήστε να καταλάβετε θέσεις με τη μεγαλύτερη δυνατή κάλυψη αλλά και το μεγαλύτερο πεδίο όρασης/βολής κάθε ομάδας. Επίσης, θα δείτε και σημεία του χάρτη που έχουν μια σημαία (γερμανική ή ρωσική). Αυτά ονομάζονται τοποθεσίες νίκης (Victory Locations) και είναι στρατηγικά σημεία (σπίτια, λόφοι, γέφυρες κ.λπ.) η κατάληψη των οποίων μπορεί να σας δώσει την επικράτηση στη μάχη. Οταν ξεκινήσει η μάχη, η δράση του παιχνιδιού κυλά σε πραγματικό χρόνο και τα περιθώρια λαθών στενεύουν. Κινηθείτε γρήγορα προς τα σημεία που έχετε επιλέξει για κατάληψη, δώστε κάλυψη στις μονάδες που βρίσκονται στην πρώτη γραμμή και περιμένετε τον ανυποψίαστο εχθρό να πέσει στις ενέδρες σας. Χτυπήστε τα οχήματά του και προστατέψτε τα δικά σας από τα αντιτανκ οπλικά συστήματα του εχθρού. Οσο κι αν φαίνεται ότι η μάχη αυτή καθ' εαυτή αναλώνει τον περισσότερο χρόνο παιχνιδιού, η νίκη θα έρθει μόνο εάν στα στάδια στρατολόγησης και τοποθέτησης των μονάδων έχουν γίνει οι σωστές επιλογές. Και μην ξεχνάτε: η υποχώρηση πολλές φορές ωφελεί... Τα βρήκατε σκούρα; Ο αντίπαλος είναι καλύτερα τοποθετημένος από εσάς; Υποχωρήστε (Flee), αναδιοργανώστε το στρατό σας και αντεπιτεθείτε στην επόμενη μάχη. Η ήττα σε μια μάχη μπορεί να σημαίνει τη νίκη του πολέμου!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του τίτλου είναι εξαιρετικά, με ανάλυση 600x800. Εχουμε συνηθίσει να μην περιμένουμε πολλά πράγματα από παιχνίδια στρατηγικής, αφού το μεγαλύτερο βάρος δίνεται στην ουσία και όχι στην εμφάνιση. Το CC III αποτελεί ευχάριστη εξαίρεση στον κανόνα. Παρακολουθείτε τη δράση σε κάτοψη του πεδίου μάχης, ενώ η κίνηση των μονάδων είναι ομαλή. Η γραφική αναπαράσταση του πεδίου μάχης είναι λεπτομερέστατη. Υπάρχουν χαρακώματα που προσφέρουν κάλυψη, λόφοι που μπλοκάρουν το πεδίο όρασης, σπίτια και κτίρια που προσφέρονται για ενέδρες κ.ο.κ. Τίποτα δεν είναι απλή γραφική διακόσμηση. Από το μικρότερο δέντρο ή θάμνο μέχρι το ψηλότερο κτίριο και το βαθύτερο χαράκωμα προσφέρονται πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα στους αντιμαχόμενους. Τα χιόνια σε ορισμένες μάχες είναι καθοριστικός παράγοντας, που βοηθά τους κατάλληλα προετοιμαζόμενους για αυτά, αφού η κίνηση επιβραδύνεται, ενώ αρκετές φορές θα κολλήσει η μηχανή κάποιου οχήματος μη εξοπλισμένου για την εποχή ή θα καθηλωθεί κάποια μονάδα. Ακόμα θα δείτε τα κατεστραμμένα οχήματα να βγάζουν καπνούς, τις οβίδες να αφήνουν τρύπες στο έδαφος και τους νεκρούς και τραυματίες να ματώνουν στο πεδίο της μάχης. Εάν, δε, επιστρέψετε σε έναν χάρτη για δεύτερη (ή παραπάνω) φορά κατά τη διάρκεια μιας εκστρατείας, θα βρείτε τα άρματα που έχουν πληγεί από την πρώτη μάχη και τους κρατήρες από τα κανόνια όπως τα αφήσατε...

Ο ήχος, από την άλλη, βάζει τη δική του πινελιά στο όλο σύνολο. Υπάρχουν μουσικά θέματα που παίζουν κατά την οργάνωση του στρατού σας αλλά στη μάχη ακούγονται μόνο εφέ. Τα τελευταία περιορίζονται στους ήχους της περιοχής όπου μάχεστε, γεγονός όμως που προσθέτει στη ρεαλιστικότερη αναπαράσταση των συνθηκών πολέμου. Αλήθεια, ακούγεται συχνά μουσική σε μια μάχη; Ο ήχος των πουλιών διακόπτεται από τη ρίψη οβίδων, από όλμους, από τους πυροβολισμούς πολυβόλων και από τις ριπές τουφεκιών, ενώ οι κραυγές των τραυματισμένων ή σκοτωμένων στρατιωτών δεν θα μπορούσαν να αποδοθούν καλύτερα. Πράγματι, νομίζετε ότι κάποιος πεθαίνει μέσα στα... ηχεία σας! Πριν και μετά κάθε μάχη μικρά φιλμάκια δίνουν πληροφορίες για τη συνέχεια ή το τέλος κάποιας επιχείρησης και βάζουν στο κλίμα της εποχής κάθε παίκτη/στρατηγό.

MULTIPLAYER + EDITOR = ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Για όσους από εσάς θα τελειώσετε όλες τις μάχες, επιχειρήσεις και εκστρατείες, το παιχνίδι σάς προσφέρει κάτι ακόμα. Φτιάξτε το δικό σας σενάριο όπως εσείς το φαντάζεστε, προσθέτοντας κάθε λεπτομέρεια (μέχρι και τις καιρικές συνθήκες) στον πολύ καλό Scenario Editor. Εάν από την άλλη ο computer αντίπαλος σάς φαίνεται βαρετός, προκαλέστε κάποιον φίλο σε multiplayer παιχνίδι μέσω modem, TCP/IP σύνδεση, μέσω του site της MSN Gaming Zone (http://www.zone.com) ή με σειριακή σύνδεση. Αναμφισβήτητα τα δύο παραπάνω ανεβάζουν την αντοχή του τίτλου στο χρόνο.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ...

Προσπάθειες όπως αυτή της Atomic Games πρέπει να επιβραβεύονται. Οι άνθρωποι φαίνεται ότι έχουν δουλέψει τον τίτλο με πολύ μεράκι. Το σύνολο αξίζει την προσοχή σας και δίνει τα αναμενόμενα στον παίκτη. Πιστεύουμε ότι θα ικανοποιήσει το μέσο χρήστη, αφού εμπεριέχει αρκετά στοιχεία στρατηγικής αλλά και hard core real time δράσης. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	88

90



Μια πολύ καλή δουλειά που αξίζει σίγουρα την προσοχή σας.

DEBRIEFINGS

Κατά τη διάρκεια εκστρατείας σάς παρέχονται με λεπτομέρεια debriefings από κάθε μάχη, επιχείρηση και τη συνολική campaign ανά πάσα στιγμή.







SIN

WAGES OF SIN

Το τέλος του SIN δύσκολα θα το ξεχάσω. Εχοντας τραβήξει τα πάνδεινα για να φέρει εις πέρας τις αποστολές του, ο ήρωάς μας, John R. Blade, στριμώχνει επιτέλους τη γυναίκα που κυνηγούσε σε όλο το παιχνίδι, τη φοβερή και τρομερή Elexis Sinclair. Υστερα όμως από μια "φιλική" συζήτηση μεταξύ τους, η τελευταία χάνεται μπροστά στα μάτια του με τη βοήθεια ενός κουμπιού! Ακόμα και ο "μάγος" των υπολογιστών JC δεν μπορεί να την εντοπίσει. Αραγε αυτό ήταν το τέλος της αρχηγού της SinTEK;

του Γιώργου Κυριακού

ΕΤΑΙΡΙΑ
2015/ACTIVISION
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, Pentium 166 (200 recommended), 4x CD-ROM, 32MB RAM, τουλάχιστον 350MB ελεύθερα στο σκληρό, την original έκδοση του SIN εγκαταστημένη και το CD του SIN.
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς προσέφερε η ACTIVISION.

Για να κυκλοφόρησε add-on, μάλλον όχι! Η εξαφάνιση της Sinclair δεν οδηγεί απαραίτητα στο συμπέρασμα ότι πέθανε. Μπορεί κάλλιστα να είναι ζωντανή και να σχεδιάζει την επόμενη κίνησή της. Αν νομίζετε ότι έχουμε να κάνουμε με σεναριακή προχειρότητα του στιλ: "Καλά, πάλι αυτή θα κυνηγάω; Δεν έχουμε τίποτα καλύτερο να κάνουμε;", τότε πλανάστε, αγαπητοί μου, διότι ΤΙΠΟΤΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΟΠΩΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ...

ΥΠΟΘΕΣΗ: ΠΩΣ ΟΛΑ ΔΕΝΟΥΝ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ

Πολλοί, μεταξύ αυτών και εγώ, δεν είχαν καταλάβει πλήρως τι ακριβώς είχε συμβεί στο τέλος του SIN. Μετά την εξαφάνιση της Elexis είδαμε άπειρα μόρια να χωρίζονται σε τέσσερις σωλήνες, οι οποίοι οδηγούσαν σε έναν πύραυλο όπου τα μόρια τοποθετήθηκαν σε τέσσερα μεγάλα κυλινδρικά δοχεία. Λίγο μετά την εκτόξευση του πυραύλου, τα τέσσερα αυτά δοχεία εκτινάχθηκαν σε τέσσερις διαφορετικές κατευθύνσεις. Επειτα ο JC έχασε το σήμα τους. Δηλαδή η Elexis, αφού μετατράπηκε σε άπειρα μόρια, χωρίστηκε σε τέσσερα διαφορετικά δοχεία τα οποία θα την κρατούσαν παγιδευμένη μέχρι να βρει κάποιος και τα τέσσερα...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Σεπτέμβριος του 2037. Ο Blade έχει μόλις γυρίσει από το νησί όπου έγινε η τελευταία αναμέτρησή του με την Elexis. Ο JC δεν μπόρεσε ποτέ να καταλάβει πώς η Sinclair κατάφερε να εξαφανιστεί σε χρόνο μηδέν. Εν τω μεταξύ, οι υπάλληλοι της HardCorps καθαρίζουν τα εργαστήρια της SinTEK και κατάσχουν όλο το U4. Οι επιστήμονες της SinTEK διαλύονται και προσπαθούν να ψάξουν αλλού για δουλειά, ενώ ένας διακεκριμένος από αυτούς εξαφανίζεται μαζί με την κόρη του. Η ομάδα αναζήτησης βρήκε μόνο το σκύλο τους κλειδωμένο στο ντουλάπι του σπιτιού τους. Απαγωγή; Επιπλέον αυτήν την εποχή η μαφία της πόλης Freeport είναι στην ακμή της και συγκεκριμένα ένας αρχιμαφιόζος (ή αλλιώς...νονός!) ονόματι Gianni Manero κάνει "εκκαθαριστικές επιχειρήσεις" σε άλλες οικογένειες μαφίας (ήτοι, τις βγάζει από τη μέση), ενώ εμπορεύεται υπερσύγχρονο οπλικό εξοπλισμό.



Ο Blade, μη έχοντας καταλάβει ποιος βρίσκεται πίσω από τις αλλεπάλληλες εμπλοκές μαφιόζων, δεν δίνει πολύ σημασία, μέχρι που σκοτώνεται ένας συνάδελφός του σε μια αποστολή ρουτίνας που είχε σχέση με τη μαφία. Πώς ήξεραν οι μαφιόζοι ότι θα πήγαινε ομάδα των HardCorps εκεί; Και ενώ αυτή είναι η ατμόσφαιρα που επικρατεί, ένα ωραίο πρωί, ενώ ο Blade κάνει μια καταδίωξη στους δρόμους της Freeport, καλείται να ερευνήσει μια σφαγή εργατών σε μια οικοδομή. Οταν πληροφορήθηκε ότι οι μάρτυρες κατέθεσαν ότι είδαν τέρατα να βγαίνουν και να σκοτώνουν όλους τους εργάτες, τότε ο Blade κατάλαβε ότι πρόκειται για μεταλλαγμένους από U4 ανθρώπους! Αλλά πώς είναι δυνατόν; Κάθετι σχετικό με τη SinTEK, συμπεριλαμβανομένου του U4, είχε καταστραφεί! Ο Blade, λοιπόν, τρέχει να κάνει μια αυτοψία... Ετσι αρχίζει το Wages of SIN.

ΟΙ ΝΕΕΣ ΑΜΑΡΤΙΕΣ (NEW FEATURES)

Το Wages of SIN περιέχει πολλά νέα στοιχεία σε σχέση με το original, γεγονός που το καθιστά (κατά την προσωπική μου



Ενας φρουρός στο μουσείο τέχνης. Μπορείτε να του πείτε να σας ακολουθήσει, αν θέλετε.



Εχοντας φορέσει τα ThermOptic γυαλιά, όλοι οι εχθροί φαίνονται πεντακάθαρα!

άποψη) ένα από τα καλύτερα add-ons παιχνιδιού που έχει κυκλοφορήσει! Νέο σενάριο (όχι ίδια πράγματα όπως στα add-ons του Quake II), με καινούρια τρομερά όπλα, εργαλεία καθώς και προσθήκες στο multiplayer, νέα deathmatch levels και ένα καινούριο όχημα! Πιο αναλυτικά, μερικά από τα νέα όπλα είναι το Plasma Bow, ένα τόξο με βέλη ενέργειας, το Concussion Gun, το οποίο χρησιμοποιεί έναν παλμό ενέργειας για να εκτινάσσει και να κολλάει -στην κυριολεξία- τους εχθρούς σας στον τοίχο, το Flamethrower και το Stinger Pack, ένα σακίδιο γεμάτο με ρουκέτες που εκτοξεύονται αυτόματα με το πάτημα ενός κουμπιού! Για την πλήρη ανάλυση των οπλικών συστημάτων που θα βρείτε στο Wages of SIN κοιτάξτε το ειδικό ένθετο "Weapons Test Bay". Σημειώστε ότι τα καινούρια όπλα έχουν αντικαταστήσει τα παλιά στις θέσεις των κουμπιών του πληκτρολογίου. Αν πατήσετε τον αριθμό 3 (αντιστοιχούσε παλιά στο shotgun) θα εμφανιστεί το Plasma Bow. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε το shotgun δεν έχετε παρά να ξαναπατήσετε το πλήκτρο με τον αριθμό 3.

Τα νέα εργαλεία που προανέφερα, παρ' όλο που είναι λίγα σε αριθμό, εκμηδενίζουν ατασθαλίες του αρχικού SIN και αποδεικνύονται αρκετά χρήσιμα στην αποστολή σας εναντίον του Manero. Πρώτο και ίσως καλύτερο από αυτά είναι ο φακός. Ξεχάστε, επιτέλους, τους περιπάτους σε σκοτεινούς υπονόμους όπου δεν βλέπατε τίποτα ή σε δωμάτια με ελάχιστο φωτισμό (άλλες φορές σε άπλετο σκοτάδι). Οι ανωτέρω φωτισμοί ήταν σύνηθες φαινόμενο στο αρχικό SIN. Ετσι, λοιπόν, με το φακό τα προβλήματα του φωτισμού λύνονται, αρκεί να έχετε μπαταρίες... Το δεύτερο χρήσιμο εξάρτημα είναι τα ThermOptic Goggles. Πρόκειται για ειδικά γυαλιά τα οποία ανιχνεύουν τις πηγές θερμότητας (στην προκειμένη περίπτωση τους εχθρούς σας) και τις καθιστά εκτεθειμένες στα πυρά σας (βλ. ειδική εικόνα). Το τρίτο εξάρτημα θα το βρείτε σχεδόν παντού. Αναφέρομαι σε κομμάτια από σκοινιά, τα οποία θα βρείτε να κρέμονται σε διάφορα μέρη στις τοποθεσίες που θα επισκεφθείτε. Με τη βοήθειά τους θα εκτελέσετε άλματα πέραν των δυνατοτήτων σας και θα σκαρφαλώσετε σε μέρη όπου κανονικά ήταν αδύνατο!

ΝΕΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ & ΝΕΟΙ ΜΠΕΛΑΔΕΣ

Επειδή η 2015 Entertainment μεριμνά για εσάς, εκτός από τα νέα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας, σας δίνει και δώδεκα νέους εχθρούς για να τα δοκιμάσετε! Τις πρώτες νέες φάτσες θα αντικρίσετε από την πρώτη κιόλας αποστολή, στον υπόγειο της Freeport. Νέα μεταλλαγμένα τέρατα κάνουν την εμφάνισή τους και υπόσχονται να μη σας αφήσουν σε χλωρό κλαρί! Αναφέρω ως παράδειγμα έναν μεταλλαγμένο άνθρωπο, τον οποίο μόλις σκοτώσετε θα ξεπροβάλει από την κοιλιά του μια μεταλλαγμένη αράχνη! Αηδία σκέτη, που μας υπενθυμίζει ότι οι ταινίες Alien δεν έχουν ξεχαστεί ακόμα. Θα συναντήσετε επίσης μεταλλαγμένους σκύλους (τις ακριβείς ονομασίες όλων αυτών δεν τις ξέρω - δεν νομίζω να υπάρχουν καν. Αλλά, βρε παιδιά, έτσι μου φαίνονται εμένα! Σκύλοι, αράχνες... κρίνετε και μόνοι σας από τις φωτογραφίες) και κάτι άλλα πράγματα που δυστυχώς δεν θυμίζουν κανένα πλά-



"Are you hungry, Blade?"



Μέσα στο μουσείο τέχνης θα βρείτε πολλά ενδιαφέροντα εκθέματα.

WEAPONS TEST BAY

Add-on χωρίς νέα όπλα γίνεται; Εμ, δεν γίνεται! Απολαύστε τα νέα όπλα του Blade και καλή διασκέδαση.

Concussion Gun. Εξαπολύει ηχητικούς παλμούς με τρομερή δύναμη. Ιδανικό αμυντικό όπλο.

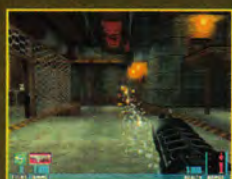




Το γνωστό σε όλους flamethrower. Δεν επιφέρει όμως μεγάλη ζημιά.

Καλά, δεν είναι καινούριο όπλο αλλά νέα θανατηφόρα σύνθεση. Παίρνει και σιγαστήρα σε ορισμένες αποστολές.





Ενα κοινό grenade-launcher. Αρκετά καλό, αν βρει το στόχο του...

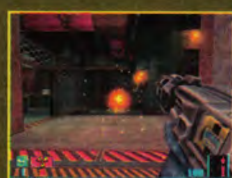
Plasma Bow. Πολύ δυνατό όπλο. Οσο περισσότερο κρατάτε τη σκανδάλη τόση μεγαλύτερη εμβέλεια έχει.





Το Stinger Pack είναι ιδανικό όταν έχετε πολλούς εχθρούς για σκότωμα, αλλά εξίσου καλό εναντίον ενός δυνατού στόχου.

Οσοι έχουν δει την ταινία "Starship Troopers" και θυμούνται τι έκανε ένα πυρηνικό όπλο σε συσκευασία bazooka, τότε ξέρουν τι κάνει αυτό εδώ, διότι το εφέ καθώς και το αποτέλεσμα είναι ακριβώς τα ίδια!





Παρ' όλο που αυτή τη στιγμή έχετε χρήματα, δυστυχώς δεν μπορείτε να αγοράσετε μάρκες!



Ποιος έπαιζε με τα έπιπλα;



"Είμαστε το συνεργείο καθαρισμού..."

σμα του ζωικού βασιλείου. Από αρχηγούς (bosses) έχουμε μόνο τον Manero στην τελευταία αποστολή (ένας... αλλά λύκος!) όπου δεν ξέρω και εγώ τι θέλει για να πεθάνει! Προσέξτε περίπτωση: Βρίσκεστε στο παραθαλάσσιο πυρηνικό εργοστάσιο της Freeport, το οποίο μόλις έχετε σώσει από καταστροφή, και σας αιφνιδιάζει ο Manero με ένα ελικόπτερο από όπου εκτοξεύει εναντίον σας ρουκέτες. Αφού ρίξετε το ελικόπτερο (με stingers είναι το πιο εύκολο), ο Manero θα βγει από τα συντρίμμια του εντελώς "ατσαλάκωτος", αφού έχει μια ειδική ασπίδα που δεν καταλαβαίνει τίποτα από φωτιά! Επειδή από μακριά θα σας χτυπάει με ό,τι έχει και δεν έχει, ο μόνος τρόπος να τον αντιμετωπίσετε είναι οι μπουνιές. Αφού τον τραυματίσετε, όμως, αυτός θα γίνει αόρατος! Εσείς βεβαίως δεν θα έχετε πρόβλημα, διότι τα ThermOptic Goggles σας προδίδουν αμέσως τη θέση του. Αλλος ένας γύρος από μπουνιές και καθαρίσατε. Αλλά μέχρι να καθαρίσετε, ο αριθμός των loads θα έχει ξεπεράσει το άπειρο.

Σε ό,τι αφορά τις αποστολές, έχει γίνει πολύ καλή δουλειά. Θα περιπλανηθείτε σε 17 νέες αποστολές, οι οποίες περιλαμβάνουν παρά πολλά μέρη. Από τους κλασικούς πια υπονόμους, μέχρι καζίνο, μουσείο, κατακόμβες, βιοτεχνικά εργαστήρια και ουρανοξύστες. Οι αποστολές, χωρίς να είναι όλες απαραίτητα πρωτότυπες, διακρίνονται από αλλεπάλληλες σεναριακές ανατροπές που μεταφράζονται σε πολλές αλλαγές ή προσθήκες καινούριων objectives σε μια αποστολή. Πρόκειται για πολύ θετικό στοιχείο, αφού η ιστορία του Wages of SIN ξεδιπλώνεται τις περισσότερες φορές μέσα από τις αποστολές και όχι από τα animated cutscenes, τα οποία -αν και λίγα- προωθούν με αρκετή επιτυχία την υπόθεση όταν χρειάζεται. Σε πολλές αποστολές υπάρχει αρκετό χιούμορ, το οποίο συνεχίζει την επιτυχημένη παράδοση του αρχικού SIN. O Blade ήταν ανέκαθεν ένας σκληρός τύπος (καλύτερα... τσαμπουκαλής!), ο οποίος καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού χρησιμοποιούσε έξυπνες ατάκες που ανέβαζαν το ηθικό του αιμοβόρου παίκτη (Rest in pieces!). Στο Wages of SIN, εκτός από μερικές καινούριες ατάκες, περιέχονται και μερικά αστεία σημεία τα οποία τις περισσότερες φορές αποδεικνύονται πολύ χρήσιμα. Θα αναφέρω μια πολύ αστεία περίπτωση. Είστε, λοιπόν, πάνω σε ένα πλοίο και έπειτα από λίγη ώρα καταφέρνετε να φτάσετε στη γέφυρα. Εκεί,

Το Wages of SIN περιέχει πολλά νέα στοιχεία σε σχέση με το original, γεγονός που το καθιστά (κατά την προσωπική μου άποψη) ένα από τα καλύτερα add-ons παιχνιδιού που έχει κυκλοφορήσει!

εκτός από κάτι φρουρούς τους οποίους θα καθαρίσετε αμέσως, θα βρείτε και έναν ασύρματο. Μόλις τον πάρετε, θα ακούσετε έναν τύπο από τα αμπάρια να καλεί τους -νεκρούς- φρουρούς μέσω ασυρμάτου. O Blade προσποιείται κάποιον και τον ξεφορτώνεται. Πού χρησιμεύουν όλα αυτά; Αργότερα, θα βρείτε



Ενας μαφιόζος στο καζίνο. Οσο δεν επιδεικνύετε τα όπλα σας, σας αφήνουν ήσυχο.



Στους υπόγειους της Freeport, μια άλλη πόλη ιδρύεται.



Αν αυτό δεν είναι μεταλλαγμένος σκύλος, τότε τι είναι;



Ο ιερέας των μεταλλαγμένων. Δουλειά του είναι να τους κρατά πιστούς στον Manero.



Καλά ο ένας...



...όταν είναι δύο όμως, τι γίνεται;

μια πόρτα στα αμπάρια, η οποία είναι κλειδωμένη. Ο Blade θα καλέσει τον τύπο εκείνο, λέγοντας ότι έχει φτιάξει καφέ και δεν έχει τα κλειδιά της πόρτας για να τον κεράσει! Ο μαφιόζος, μόλις ακούει για καφέ, ανοίγει την μπουκαπόρτα, αλλά αντί για ζεστό καφεδάκι τον περιμένει ζεστό μολύβι. Η όλη υπόθεση της μίμησης είναι ξεκαρδιστική!

Σε πολλές αποστολές θα συναντήσετε αρκετά secondary objectives. Αυτά τα objectives δεν είναι απαραίτητο να τα ολοκληρώσετε για να προχωρήσετε, ωστόσο αν καταφέρετε να τα φέρετε εις πέρας, τότε θα πάρετε όπλα ή αντικείμενα πριν από την ώρα τους. Τρανταχτό παράδειγμα είναι το εξής: Είστε σε κάποιες αποθήκες όπου ο βασικός σκοπός σας είναι να καταφέρετε να διεισδύσετε σε μία με το όνομα Crane. Κάποια στιγμή βρίσκετε έναν υπολογιστή ο οποίος έχει τη διεύθυνση παραλαβής ενός σημαντικού φορτίου του Manero. Εσείς, ως καλό πειραχτήρι που είστε, αλλάζετε τη διεύθυνση και δίνετε αυτήν του μουσείου τέχνης! Αργότερα όμως θα πάτε στο μουσείο επειδή γίνεται κλοπή. Αν έχετε αλλάξει τη διεύθυνση, τότε θα βρείτε το φορτίο να σας περιμένει εκεί! Δεν θα σας πω όμως τι φορτίο είναι αυτό...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά και ο ήχος κινούνται στα πρότυπα του κανονικού SIN, με τα πρώτα μάλλον να υπερτερούν. Το Wages of SIN συνεχίζει να χρησιμοποιεί τη μηχανή του Quake II, με πολύ καλές επιδόσεις στο φωτισμό και τους χρωματισμούς. Πολλές αποστολές δείχνουν πολύ καλά σχεδιασμένες, όπως αυτές στο μουσείο τέχνης (μου θύμισε έντονα το Half-Life) και τις κατακόμβες. Αυτός που αναζητά τα καλά γραφικά νομίζω ότι δεν θα παραπονεθεί από αυτά του Wages of SIN.

Οσον αφορά στον ήχο, δυστυχώς δεν υπάρχουν καινούρια μουσικά tracks, έχουν προστεθεί ωστόσο αρκετά καινούρια κομμάτια σε μορφή audio, τα οποία ομολογουμένως ταιριάζουν απόλυτα με την εκάστοτε αποστολή. Ιδιαίτερα το κομμάτι όπερας που ακούγεται όταν βρίσκεστε στο Penthouse του ουρανοξύστη του Manero είναι απολαυστικό. Και κάτι ακόμα: Το add-on περιλαμβάνει και το τελευταίο patch του SIN έκδοσης 1.03, το οποίο έχει σημαντικές προσθήκες στον τομέα του ήχου. Συγκεκριμένα, προσφέρει υποστήριξη για το EAX της Creative και το A3D v. 2.0, γεγονός που καθιστά τον ήχο surround. Καθώς δεν διαθέτω σύστημα για surround ήχο, δυστυχώς δεν μπορώ να σχολιάσω την επίδοση του παιχνιδιού πάνω σε αυτό το θέμα. Τα ηχητικά εφέ των οπλικών συστημάτων είναι αρκετά πειστικά, χωρίς όμως να προσφέρουν κάτι το καινούριο. Τα εφέ των εκρήξεων είναι όπως πάντα ικανοποιητικά και οι διάλογοι των χαρακτήρων πειστικότατοι με το ανάλογο πάντα ύφος.



Αλλος ένας μεταλλαγμένος, αυτή τη φορά κολλημένος στο ταβάνι.

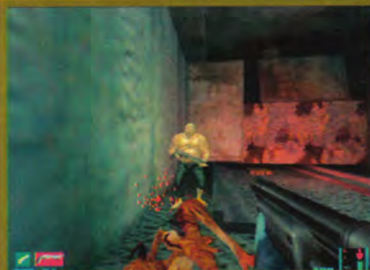
ΑΜΑΡΤΩΛΟΙ ΟΛΟΥ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΕΝΩΘΕΙΤΕ!

Πιστεύω ότι το Wages of SIN έχει καλύψει με απόλυτη επιτυχία όλα τα στοιχεία που χρειάζεται ένα add-on για να θεωρείται ολοκληρωμένο. Νέα καταστρεπτικά όπλα, καινούριοι (και σημειωτέον αηδιαστικοί) εχθροί και καταιγιστική δράση είναι μια περίληψη των όσων θα συναντήσετε. Αν δεν έχετε πειστεί ακόμα, τότε δεχτείτε τη γνώμη μου: Το Wages of SIN ΑΞΙΖΕΙ και με το παραπάνω μάλιστα. Αν σας άρεσε το SIN, δεν πρέπει να το χάσετε με τίποτα.

PC



Ενα τέρας με ένα stinger pack στην πλάτη του.



Από αυτόν τον τύπο βγαίνει η αράχνη μόλις τον σκοτώσετε.



Η αράχνη που λέγαμε...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	89

87



Πληρέστατο add-on για ένα τρομερό Quake-clone. Ακόμα όμως δεν έχω δοκιμάσει το multiplayer του...

SIMULATION

Luftwaffe COMMANDER

Τα τελευταία δύο χρόνια έχουν κυκλοφορήσει αρκετοί εξομοιωτές πτήσης με θέμα το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Ποιο να πρωτοθυμηθεί κάποιος; Το Flight Combat Simulation της Microsoft, το WWII της Jane's ή το Total Air War της Microprose; Φαίνεται πως τα WWII flight sims έχουν πέραση, έτσι οι σχεδιαστές και προγραμματιστές της SSI σκέφτηκαν να μη μείνουν απέξω.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@hotmail.com

Ο Αύγουστος είναι ιδιαίτερα ζεστός μήνας στην -ούτως ή άλλως- θερμή χώρα της Ισπανίας, αν και τα βράδια έχει αρκετή δροσιά. Βρισκόμαστε σε ένα μικρό χωριουδάκι, λίγο έξω από το Τολέδο, 17 χλμ. νοτιοανατολικά της βάσης μας, εγώ και δύο άλλοι σύντροφοί μου, ο σμηναγός Σωτήριους Μπέλλμπεργκ και ο Γιόχαν Φον Βόγιατζγκοχ. Είχαμε πάρει άδεια από το διοικητή της μοίρας και ήταν μιας πρώτης τάξεως ευκαιρία να το γλεντήσουμε λίγο, κάτι που άλλωστε μας έλειπε πολύ. Ο ήχος των κλακετών ηχούσε παντού, οι καλλίγραμμες Ισπανίδες χόρευαν στους ρυθμούς των παραδοσιακών τοπικών ασμάτων και εμείς απολαμβάναμε το θέαμα και το άφθονο τοπικό κόκκινο κρασί.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ηταν ευχάριστο να βλέπω τους συντρόφους μου να διασκεδάζουν. Είχα συνηθίσει τον μεν Μπέλλμπεργκ πίσω από το κόκπιτ να εκτελεί τα αντίπαλα αεροσκάφη και να διψά για περισσότερες καταρρίψεις -εξάλλου ο πόλεμος είναι η ζωή του-, τον δε Βόγιατζγκοχ σε πολύ κλειστό περιβάλλον να διαφωνεί με τη διαγραφόμενη πολιτική του Φίρερ, όντας ρομαντικός χαρακτήρας. Το κρασί που είχαμε καταναλώσει ήταν πολύ και δεν αργήσαμε να παρεκτραπούμε. Εγώ άρχισα να φωνάζω "Viva la revolucion" (κάποιοι Καταλανοί εκείνοι τη στιγμή με κοίταξαν



λίγο άγρια γιατί χρησιμοποίησα την καστιλιάνικη προφορά, κοινώς αυτή που χρησιμοποιούν οι οπαδοί της Ρεάλ Μαδρίτης), "Hasta la victoria para siempre" (εδώ προκάλεσα το μένος του Φον Βόγιατζγκοχ ο οποίος μου είπε: "Σταμάτα βρε, μην κλέβεις τις ιστορικές φράσεις του Τσε Γκεβάρα."

Την επομένη μας περίμενε αποστολή. Παρουσιαστήκαμε στο briefing room όπου μας εξήγησε τις παραμέτρους της αποστολής ο διοικητής, ο Luftwaffe Commander, ο αμείλικτος Εβαντζέλους Κράτσεγκ, ένας στυγνός φασίστας, τσιράκι του Φίρερ.

Η αποστολή ήταν απλή. Περιπολία γύρω από τη βάση λόγω του ότι περιμέναμε επιδρομή από τις κυβερνητικές δυνάμεις της χούντας της Ισπανίας.

Τα Heinkel μας περίμεναν. Η καλοκαιρινή ησυχία σε αυτόν τον ξηρό τόπο σύντομα έσπασε από τους δυνατούς ήχους των ελικοφόρων κινητήρων των μαχητικών. Δεν αργήσαμε να απογειωθούμε καθώς σύντομα έκαναν την εμφάνισή τους τα εχθρικά μαχητικά. Τώρα ήταν η δική μας ώρα.



Προσπαθώντας να τροχοδρομήσω, κάτι όχι και τόσο εύκολο.



Το Heinkel είναι πράγματι ένα "άχαρο" αεροσκάφος.



Το τερέν είναι αρκετά λεπτομερές.



Αποστολή τους; Μα να βομβαρδίσουν τον Πατρίκο!!!



Μία εκ των εσωτερικών οπτικών του αεροσκάφους.



Διέλευση πάνω από το αεροδρόμιο.

Το Luftwaffe Commander δεν έχει περίπλοκό χειρισμό, αφού τα πλήκτρα που πρέπει να χειριστείτε δεν είναι πολλά. Εάν μάλιστα διαθέτετε καλό joystick ή gamepad, νομίζω πως δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα.

ΑΣ ΜΠΟΥΜΕ ΣΤΟ ΚΟΚΠΙΤ

Αφού κατάφερα να ξεμεθύσω, με ένα κρύο ντους, από την υπερβολική κατανάλωση μπίρας και τις ατέλειωτες ώρες πτήσης με το Luftwaffe Commander, ήρθε η ώρα να εξετάσουμε, όσο διεξοδικότερα γίνεται, το ποιόν του νέου τίτλου της SSI χωρίς τις διάφορες ιστοριούλες που είναι απόρροια της προαναφερθείσας κατανάλωσης του δημοφιλούς οινοπνευματώδους.

Θα ξεκαθαρίσω εξαρχής ότι ο συγκεκριμένος τίτλος δεν δείχνει τόσο εντυπωσιακός όσο οι αντίστοιχοι των ισχυρών στην κατηγορία εταιριών, αλλά κατέχει ορισμένα στοιχεία που μπορούν να καθηλώσουν τον παίκτη μπροστά στην οθόνη του (ποιος ακούει μετά την κοπέλα του που θα ουρλιάζει;).

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Luftwaffe Commander δεν έχει περίπλοκο χειρισμό, αφού τα πλήκτρα που πρέπει να χειριστείτε δεν είναι πολλά. Εάν μάλιστα διαθέτετε κάποιο καλό joystick ή gamepad, νομίζω πως δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα.

Οι επιλογές που διαθέτει δεν χαρακτηρίζονται από την ποικιλία τους. Ετσι, διαθέτει τη Fly Now για την κλασική πρώτη γεύση με τον προσομοιωτή και την εξοι-

ΕΤΑΙΡΙΑ
SSI - MINDSCAPE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166, 32MB RAM, οπωσδήποτε 3D accelerator με 4MB RAM, 8x CD-ROM drive

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μας πρόσφερε η CD-MEDIA, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, Τηλ.: 6233900.

4 ΧΡΟΝΙΑ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟ Β' ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΠΟΛΕΜΟ

Τον Φεβρουάριο του 1936 στην Ισπανία κερδίζει τις εκλογές το Παλλαϊκό Μέτωπο, ο συνασπισμός των δημοκρατικών πολιτικών δυνάμεων της χώρας. Αμέσως παρέχεται αμνηστία σε 300 χιλιάδες πολιτικούς κρατούμενους, οπαδούς της αριστεράς. Ο πρωθυπουργός υπόσχεται "ελευθερία, ευημερία και δικαιοσύνη". Στις 13 Ιουλίου, όμως, δολοφονείται ο αρχηγός των φιλομοναρχικών Χοσέ Σοτέλο. Αυτή είναι και η αφορμή για το εθνικιστικό πραξικόπημα στις 18 Ιουλίου. Οι στρατιωτικοί της άκρας δεξιάς υπό την ηγεσία του στρατηγού Φράνκο βρίσκουν την ευκαιρία να επιτεθούν εναντίον των δημοκρατικών. Μονάδες του ισπανικού στρατού στη Βαρκελώνη και τη Β. Αφρική (Ισπανικό Μαρόκο) εξεγείρονται εναντίον της κεντροαριστερής κυβέρνησης. Τα εθνικιστικά στρατεύματα κέρδισαν αμέσως έδαφος. Οι εθνικιστές φτάνουν στο Μπούργκος στις 23 Ιουλίου και σχηματίζουν εθνικιστική κυβέρνηση με αρχηγό τον στρατηγό Καμπανέλας. Ο Χίτλερ υποστηρίζει με πολεμικό υλικό και μονάδες στρατού τον Φράνκο, ενώ την ίδια στάση έχει και ο Μουσολίνι. Οι δημοκρατικοί ενισχύονται με εθελοντές (γύρω στους 35.000) από όλες τις ευρωπαϊκές χώρες και εξοπλισμό από τη Γαλλία και τη Σοβιετική Ενωση. Ο αγώνας των δημοκρατικών εναντίον του φασισμού συσπειρώνει κομουνιστές, αναρχικούς, σοσιαλδημοκράτες και φιλελεύθερους από όλες τις χώρες. Με το Δημοκρατικό Στρατό πολέμησαν γνωστές φυσιογνωμίες, όπως οι Ερνεστ Χέμινγουεϊ, Τζωρτζ Οργουελ και Αντρέ Μαλρό. Οι εθελοντές αυτοί έδωσαν και κέρδισαν σημαντικές μάχες εναντίον των φασιστών του Μουσολίνι (Γκουανταλαχάρα). Η επίσημη υποστήριξη των ευρωπαϊκών κυβερνήσεων, όμως, στους δημοκρατικούς ήταν μηδαμινή μπροστά στην οργανωμένη στήριξη που παρείχαν οι Γερμανία και Ιταλία στον Φράνκο. Η Ιταλία παρουσιάζει τις δυνάμεις της (25.000) ως εθελοντές, ενώ η Γερμανία έχει στείλει τη μαχητική μονάδα "Κόνδωρ" χωρίς να αναγνωρίζει την παρουσία της στη χώρα. Παρ' όλα αυτά, η δύναμη των 5.000 ανδρών, υπό τον έλεγχο της αεροπορίας του Ράιχ, βρίσκεται στην Ισπανία από την αρχή του εθνικιστικού πραξικοπήματος, παρέχοντας στον Φράνκο την αεροπορική δύναμη που του έλειπε. Επειτα από σχεδόν τρία χρόνια, ο τραγικός εμφύλιος της Ισπανίας τελειώνει με την οριστική επικράτηση του Φράνκο και την κατάληψη της Μαδρίτης από τα στρατεύματά του. Τον Φεβρουάριο του 1939 η Αγγλία και η Γαλλία αναγνώρισαν το νέο καθεστώς. Ο εμφύλιος άφησε πίσω του χιλιάδες νεκρούς και από τις δύο πλευρές. Ενα μήνα μετά την αναγνώριση του φράγκικου καθεστώτος ξεκινούσε ένας άλλος πόλεμος: ο Β' Παγκόσμιος.



Ο χάρτης επιχειρήσεων της Ισπανίας.

κείωση με το χειρισμό, τη Mutliplayer, με τις γνωστές ρυθμίσεις πλην αυτής του TCP/IP πρωτοκόλλου, κάτι που σημαίνει πως πρέπει να ξεχάσετε τις Internet-ικές μάχες και, τέλος, τη Single Player. Σε αυτήν υπάρχουν πέντε ακόμα υπο-επιλογές όπως η Campaign, η Single Mission, μέσω της οποίας μπορείτε να πετάξετε σε οποιαδήποτε αποστολή της Campaign, και η Aircraft Familiarization. Επισημαίνεται πως στο Luftwaffe Commander συμμετέχουν -ούτε λίγο ούτε πολύ- 56 αεροπλάνα εκ των οποίων τα 10 είναι flyable. Μπορείτε να δείτε τα χαρακτηριστικά του καθενός, ενώ με τα flyable έχετε τη δυνατότητα να πραγματοποιήσετε ένα free flight. Μάλιστα, ορισμένα αεροσκάφη τα περιγράφουν πιλότοι που πέταξαν με αυτά εκείνη την περίοδο. Τέλος, με την επιλογή Air Combat ρυθμίζετε το επίπεδο δυσκολίας των αντιπάλων αλλά και το δικό σας, το αν δηλαδή θα είστε rookies ή βετεράνοι. Αίσθηση προκάλεσε το γεγονός ότι έλειπε εντελώς επιλογή σχετική με την εκπαίδευση. Για να λέμε και του στραβού το δίκιο, το Luftwaffe Commander είναι ιδιαίτερα απλό, κυρίως στον τομέα του χειρισμού, αλλά μια τέτοια επιλογή σίγουρα θα βοηθούσε αρκετά στο να μάθουμε πώς να πετάμε σωστά με το αεροπλάνο χωρίς να μας βγαίνει η ψυχή.



Τα βουνά είναι καλοσχεδιασμένα.

Η ΠΤΗΣΗ

Η πτήση με τα αεροσκάφη του Luftwaffe Commander δεν είναι ό,τι καλύτερο καθώς είναι αρκετά ασταθή και χρειάζεται αρκετή δεξιοτεχνία για να καταφέρετε να πραγματοποιήσετε μια ομαλή πτήση. Συνήθως ο αυτόματος πιλότος αναλαμβάνει αυτή τη βρώμικη δουλειά. Φυσικά, εκείνη την εποχή η τεχνολογία δεν είχε φτάσει σε τέτοιο επίπεδο, ώστε να έχουν εφευρεθεί οι αυτόματοι πιλότοι, αλλά οι προγραμματιστές, αναγνωρίζοντας το επίπεδο δυσκολίας της πτήσης, σκέφτηκαν να προσθέσουν αυτή την εναλλακτική λύση, για να μπορούμε να δούμε τη γραμμή του ορίζοντα.

Βέβαια, είναι και θέμα αεροσκάφους, μια λεπτομέρεια την οποία πρόσεξε η ομάδα δημιουργίας της SSI. Για να μπορέσετε να ισορροπήσετε το Heinkel, θα πρέπει να έχετε full thrust και να πιέζετε το stick ελαφρώς με κοφτές κινήσεις προς τα πίσω. Αντίθετα με το Messerschmit, εάν το thrust βρίσκεται στο 100%, τότε το stick θα πρέπει με κοφτές κινήσεις να πιέζεται προς τα εμπρός, αλλιώς το αεροσκάφος θα αποκτά ύψος συνεχώς.

Ολα αυτά βέβαια για ένα απλό cruise, καθώς όταν μάχεστε, η κατάσταση αλλάζει άρδην. Εκεί θα πρέπει να έχετε τις περισσότερες φορές τα flaps κατεβασμένα και να προσέχετε την corner speed του αεροπλάνου. Στα σύγχρονα μαχητικά στο HUD απεικονίζεται ποια πρέπει να είναι η corner speed, στα αεροσκάφη όμως παλαιότερης τεχνολογίας τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά. Οταν επιχειρείτε ελιγμό break και κατευθύνεστε προς το έδαφος, θα πρέπει να χαμηλώσετε ταχύτητα, αντίθετα αν κινείστε προς τον ουρανό, θα πρέπει να αυξήσετε. Αν τα πράγματα εξακολουθούν να είναι σκούρα, τότε πολύ απλά ξεκινήστε να κάνετε βύθιση με μεγάλη ταχύτητα, αφού όμως έχετε φροντίσει προηγουμένως να έχετε πάρει κάποιο ύψος. Λίγο προτού φτάσετε στο έδαφος, πιέστε απότομα το μοχλό προς τα πίσω και δεξιά ή αριστερά για ελιγμό break και ταυτόχρονο climb. Επειδή το AI των εχθρών είναι χαμηλό, έως ηλίθιο θα έλεγα, θα σας ακολουθήσουν και ενώ εσείς θα κάνετε break, αυτοί θα συντρίβονται στο έδαφος.

CAMPAIGN

Στο Luftwaffe Commander υπάρχει μόνο μία campaign, η οποία εξελίσσεται σε πέντε διαφορετικές χώρες. Για τη Γερμανία ο πόλεμος είχε ξεκινήσει αρκετά χρό-



Εχθρικά μαχητικά, έτοιμα για απογείωση.

ΟΛΑ ΤΑ ΑΕΡΟΣΚΑΦΗ ΤΟΥ LUFTWAFFE COMMANDER

AR 234
B 25J
B 26C
B-17F
Bf 109D
Bf 109E
Bf 109F
Bf 109G
Bf 110C
Blenheim Mk IV
Breguet 19
Bristol Beaufighter
BV 138C
CR 42
D 500
D 520
Defiant MkI
Do 17Z
F-2A-3
Fairey Battle Mk I
Fokker DXXI
Fokker G.1a
FW 190
Gloster Gladiator
Hampden
He 111H
He 51
He 59
He 72
Hudson
Hurricane MkI
IL-2 M3
Ju 52
Ju 87B
Ju 88A
La-5 FN
Me 163
Me 262
Mig 3
Mosquito Mk FB VI
MS 406
P-38J
P-39Q
P-47D
P-51D
Pe-2
Polikarpov I-15
Polikarpov I-16
Potez 630
Short Sutherland
Spitfire MK I
Tempest Mk V
Tomahawk Mk IIB (P-40)
Tupolev SB-2
Westand Whirlwind
Yak-9D
Ju 87G
Spitfire Mk V



You just can't hide.



Παρατηρήστε πόσο αφύσικα είναι τα σύννεφα.



Εντυπωσιακό, τι άλλο να πω;

για πριν από το 1940. Το 1936, στην Ισπανία μαινόταν εμφύλιος πόλεμος και η Γερμανία, ανεπισήμως, είχε εμπλακεί αεροπορικά, προκειμένου οι πιλότοι της νεοσύστατης, μετά τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο, Luftwaffe να πάρουν το βάπτισμα του πυρός και να κάνουν ασκήσεις σε συνθήκες πολέμου.

Από αυτό το χρονικό σημείο ξεκινά και η campaign στο Luftwaffe Commander, μετά δε το πέρας δέκα αποστολών σάς μεταφέρει στα 1940 και στον πόλεμο της Γαλλίας. Χρειάζεται να πετάξετε μέσα από δέκα αποστολές για να μεταπηδήσετε στην υπο-campaign κάθε χώρας. Είτε χάσετε είτε κερδίσετε, το σενάριο δεν επηρεάζεται καθόλου, αρκεί να επιζήσετε και να μην αιχμαλωτιστείτε, κάτι ωστόσο που δεν έχει ενδιαφέρον από τη στιγμή που μπορείτε ανά πάσα στιγμή να πετάξετε σε οποιαδήποτε αποστολή θέλετε μέσω της Single Mission επιλογής. Κατά την προσωπική μου άποψη, οι campaigns αποτελούν ένα νευραλγικό στοιχείο σε ένα flight simulator για τον απλούστατο λόγο ότι δίνουν ένα σεναριακό υπόβαθρο. Μάλιστα, αν αυτό συνδυαστεί με σωστά γραφικά και gameplay, τότε μιλάμε για το ιδανικό simulation. Τρανταχτό παράδειγμα αποτελεί η σειρά Wing Commander.



Μία... άτυχη στιγμή.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	75
CAMPAIGN	80
ΑΝΤΟΧΗ	70

70



Αν περιείχε περισσότερες επιλογές στην campaign, σίγουρα θα ήταν πιο πλήρες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στα γραφικά του Luftwaffe Commander παρατηρούνται αρκετές ατέλειες αλλά και πολλά θετικά στοιχεία. Ατέλειες εμφανίζονται στα textures και τα εφέ των νεφών και σε πολλές περιπτώσεις και σε αυτά των αεροσκαφών. Ετσι, ορισμένα είναι κακοσχεδιασμένα, ενώ όταν οι σφαίρες σας πετυχαίνουν τα εχθρικά αεροσκάφη, οι φλόγες που εμφανίζονται θυμίζουν κάτι παλιά παιχνίδια στην Amiga και τον Amstrad.

Μου φαίνεται ότι θα σκίσω τα "γαλόνια" της Banshee μου. Από την άλλη, όμως, τα map textures των τερέν αλλά και των μοντέλων των αεροσκαφών είναι όμορφα ενώ δεν λείπουν τα εφέ.



Μέσα στο πράσινο τετραγωνάκι βρίσκεται ο στόχος.

Ο ήχος δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο: οι συνομιλίες των πιλότων από λίγες έως ανύπαρκτες, ο ήχος των όπλων όχι ό,τι καλύτερο, ο θόρυβος των μηχανών ικανοποιητικός. Η μουσική, αντιθέτως, είναι πολύ καλή, αν και ακούγεται μόνο στα μενού επιλογών και περιλαμβάνει μόνο ένα εμβατήριο.

Σε γενικές γραμμές ο ήχος δεν ικανοποίησε. Σίγουρα η SSI, έχοντας εμπειρία στη δημιουργία simulations με θέμα τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, μπορούσε να κάνει περισσότερα.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το Luftwaffe Commander διαθέτει τα απαραίτητα στοιχεία για να προσελκύσει τον gamer: απλό χειρισμό, άφθονη δράση και ως ένα βαθμό ρεαλισμό ως προσομοιωτής. Από την άλλη, όμως, έχει λιτά γραφικά και σε γενικές γραμμές δεν είναι ο τίτλος που θα εντυπωσιάσει. Κατά τη γνώμη μου ωχριά μπροστά στο WWII της Jane's, το Total Air War ή το Combat Flight Simulation, τα οποία είναι πληρέστερα ως flight sims.

... ΚΑΙ...

Ο πόλεμος τελείωσε, επιζήσαμε και επιστρέψαμε στην πατρίδα σώοι. Οσον αφορά στους συντρόφους μου, ο Σωτήριους Μπέλλμπεργκ, λόγω της εξαίρετης απόδοσής του στον πόλεμο, προήχθη σε πτέραρχο και ανέλαβε τη στρατηγική της Luftwaffe, ο Φον Βόγιατζγκογ έγινε συγγραφέας και συμπεριελήφθη στους υπέρμαχους της ειρήνης και της αδελφότητας των λαών. Ο δε Κράτσεγκ πήγε παρέα με τον Φίρερ.

PC

Το Αιγαίο φλέγεται

Η Γεννάδειος Σχολή έχει ξεκινήσει εδώ και καιρό μια πολύ καλή δουλειά, που απευθύνεται στους μικρούς φίλους των υπολογιστών και συνδυάζει τη διασκέδαση με τη μάθηση. Ετσι, στη σειρά Ζωντανές Ιστορίες έχουν εκδοθεί τίτλοι όπως η Παναγία των Παρισίων, ο Ηρακλής, η Οδύσσεια και η Μουλάν, οι οποίοι συνδυάζουν την αφήγηση με το παιχνίδι. Η ιστορία Το Αιγαίο Φλέγεται έχει μια σημαντική καινοτομία: Περιέχει ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι στρατηγικής μαζί με την ιστορία του Ιούλιου Βερν. Πειρατές και Επανάσταση του '21 περιμένουν τους φίλους μας σε αυτά τα δύο CDs.

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Δειλά αλλά με σταθερότητα και σοβαρότητα τα πρώτα ελληνικά computer games έχουν βρει το δρόμο τους στα ράφια των καταστημάτων και στους υπολογιστές του κοινού. Πρωτοπόρα σε αυτή την προσπάθεια είναι η Γεννάδειος Σχολή, οι παραγωγές της οποίας βελτιώνονται συνεχώς σε ποιότητα και ενδιαφέρον. Ο τίτλος που παρουσιάζουμε εδώ ονομάζεται Το Αιγαίο Φλέγεται και είναι διπλός. Δύο τίτλοι και δύο CD-ROMs είναι ό,τι περιέχεται εντός της συσκευασίας. Το ένα CD περιέχει το ομώνυμο βιβλίο του Ιούλιου Βερν σε μια interactive παρουσίαση της ιστορίας, ενώ το άλλο είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής που διαδραματίζεται στην ίδια εποχή και φιλοδοξεί να σας τοποθετήσει μέσα στις... φλόγες του Αιγαίου. Η ιστορία είναι συναρπαστική και συνδυάζει την περιπέτεια της πειρατικής ζωής με το ρομαντισμό του έρωτα.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Η αρχική οθόνη της ιστορίας, όπου μπορείτε να δείτε τα δεκαπέντε κεφάλαια και να τα επιλέξετε με τη σειρά που επιθυμείτε.

Η παρουσίαση του βιβλίου του Ιούλιου Βερν, που γίνεται στο πρώτο CD του τίτλου, κινείται στα πρότυπα που έχουν καθιερώσει αντίστοιχες παραγωγές του εξωτερικού στην αναπαράσταση βιβλίων. Στην αρχή βλέπετε το χάρτη της Ελλάδας, στον οποίο έχουν επιλεγεί 15 τοποθεσίες, οι οποίες αντιστοιχούν στα 15 κεφάλαια του τίτλου. Η αρίθμηση βοηθά για να ξεκινήσετε από την αρχή αλλά και για να επιστρέψετε εκεί όπου είχατε σταματήσει και να συνεχίσετε την ανάγνωση. Κάθε κεφάλαιο παρουσιάζεται με το συνδυασμό εικόνας και ήχου, καθώς η οθόνη χωρίζεται στη μέση και στο άνω μέρος βρίσκεται μια εικόνα σχετική με την αφήγηση, η οποία υπάρχει στο κάτω μέρος σε γραπτό κείμενο. Παράλληλα ακούγεται η ανάγνωση του κειμένου, με τον ταυτόχρονο "φωτισμό" κάθε πρότασης όταν ο αφηγητής τη διαβάζει. Οταν τελειώσει η αφήγηση, κάποιες λέξεις του κειμένου που ενδέχεται να είναι άγνωστες ή απλώς να είναι απαραίτητη κάποια επεξήγησή τους "φωτίζονται" και ο χρήστης μπορεί με αριστερό κλικ να διαβάσει τις πληροφορίες που κρύβει. Για παράδειγμα, κάνοντας κλικ στη λέξη "Λευκάδα" θα διαβάσετε την περιγραφή αυτού του νησιού. Με αυτό τον τρόπο, ο τίτλος αποδεικνύεται πολύ διαφωτιστικός και εκπαιδευτικός και είναι ό,τι πρέπει για τους μικρούς μας φίλους, στους οποίους και απευθύνεται. Κάθε κεφάλαιο αποτελείται από αρκετά κομμάτια αφήγησης, ούτως ώστε να μην κουράζεται ο χρήστης και να έχει την ευκαιρία να διαβάσει τις λέξεις-κλειδιά. Στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχουν τα απαραίτητα εικονίδια για την έξοδο στην αρχική οθόνη, για την επανάληψη της ανάγνωσης, για το πέρασμα στο επόμενο ή την επιστροφή στο προηγούμενο κομμάτι και για τις πληροφορίες. Τέλος, σημειώνουμε ότι με δεξί κλικ μπορείτε να σταματήσετε την αφήγηση της ιστορίας.



Ο στόλος σας είναι έτοιμος για την εξόρμησή του!

ΕΤΑΙΡΙΑ
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133, 16MB RAM, 12x CD-ROM, 16-bit χρώματα οθόνης, κάρτα ήχου, Windows 95
ΔΙΑΘΕΣΗ
Γεννάδειος Σχολή, Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη, τηλ.: 9937645

Τα γραφικά του τίτλου είναι σχεδιασμένα στο χέρι, με πλούσιους χρωματισμούς και σχετικά επιτυχημένη προσπάθεια απεικόνισης του κλίματος της εποχής. Είναι πολύ όμορφα και δένουν πολύ καλά με την αφήγηση, ενώ θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν "ιμπρεσιονιστικά". Είναι ενθαρρυντικό το στοιχείο ότι είναι σαφώς βελτιωμένα σε σχέση με παλαιότερους τίτλους της εταιρίας. Το animation που υπάρχει σε μερικές εικόνες είναι πολύ περιορισμένο και δεν μπορεί να αξιολογηθεί. Από την άλλη πλευρά, το speech του παιχνιδιού είναι πολύ ικανοποιητικό, καθώς η αφήγηση είναι τέλεια, δημιουργεί την κατάλληλη ατμόσφαιρα και είναι ό,τι πρέπει για την κατανόηση της ιστορίας.

Περνάμε τώρα στην παρουσίαση του άλλου κομματιού του τίτλου, που δεν είναι άλ-

λο από το παιχνίδι στρατηγικής. Ως πρώτη εντύπωση, το παιχνίδι θα ήθελε όταν μεγαλώσει να γίνει... Pirates, αλλά προς το παρόν ούτε μακρινή συγγένεια δεν έχει μαζί του. Βρισκόμαστε στα 1827 και οι Ελληνες έχουν πετύχει σημαντικές νίκες εναντίον των Τούρκων, οι οποίοι χάνουν συνεχώς εδάφη. Δυστυχώς οι Ελληνες ναυτικοί έχουν να αντιμετωπίσουν ακόμη έναν κίνδυνο, τον τρομερό πειρατή του Αιγαίου Σακρατίφ. Μπροστά σε αυτά τα γεγονότα, Ελληνες από την Κέρκυρα ναυλώνουν μια κορβέτα με πλοίαρχο το Γάλλο φιλέλληνα Ντ' Αλμπαρέ για την καταδίωξη του πειρατή. Κάπως έτσι έχει το σενάριο του παιχνιδιού Το Αιγαίο Φλέγεται. Μπορείτε να διαλέξετε όποια πλευρά θέλετε και να ξεκινήσετε τις ναυμαχίες στο Αιγαίο.

Στην αρχή του παιχνιδιού επιλέγετε το επίπεδο δυσκολίας (υπάρχουν τρία) κι έπειτα έχετε 15.000 από τη νομισματική μονάδα του παιχνιδιού για να εξοπλίσετε και να επανδρώσετε το σκάφος σας. Μπορείτε να προσλάβετε αξιωματικούς, πολεμιστές και ναύτες με το αντίστοιχο αντίτιμο. Επίσης πρέπει να αγοράσετε πυρομαχικά και τρόφιμα. Ενα από τα άσχημα σημεία του παιχνιδιού είναι ότι δεν υπάρχει καμία διαφορά σε αυτή τη φάση μεταξύ των δύο στρατοπέδων. Το πλοίο είναι το ίδιο, οι άνδρες που θα προσλάβετε οι ίδιοι και οι απαντήσεις που δίνουν όταν επιλέγετε κάποια κατηγορία για πρόσληψη (π.χ. οι ναύτες λένε: "Ετοιμοι για το ταξίδι") οι ίδιες. Πράγματι, είναι ένα στοιχείο που, ενώ δεν παίζει μεγάλο ρόλο στην ίδια την πλοκή του παιχνιδιού, εντούτοις χαλά το γενικό κλίμα και δεν βοηθά στο ρεαλισμό του. Στη συνέχεια περνάτε στο βασικό μέρος του παιχνιδιού, όπου χειρίζεστε έναν μικρό στόλο τεσσάρων πλοίων, τα οποία ξεκινούν προς αναζήτηση του αντιπάλου σε όλο το Αιγαίο. Κάθε πλοίο διαθέτει συγκεκριμένη ενέργεια, η οποία μειώνεται σε μάχες ή αν πέσετε σε κάποια καταιγίδα. Οι περιπλανήσεις σας στο Αιγαίο ως Ντ' Αλμπαρέ θα σας φέρουν αντιμέτωπους με διάφορα πειρατικά πλοία, ενώ ως Σακρατίφ θα πρέπει να αντιμετωπίσετε το μεγάλο αντίπαλό σας. Μπορείτε επίσης να επιτεθείτε σε λιμάνια απελευθερώνοντας διάφορα εδάφη από την οθωμανική κυριαρχία καθώς και να κερδίσετε χρήματα, απαραίτητα για την συνέχιση των πολεμικών επιχειρήσεών σας. Η καλύτερη τακτική είναι η γρήγορη καταδίωξη του αντιπάλου, ούτως ώστε να μη σπαταλήσετε πληθώρα προμηθειών. Επίσης, ανά πάσα στιγμή πρέπει να έχετε το νου σας στα διάφορα καιρικά φαινόμενα που... κυκλοφορούν πάνω από το Αρχιπέλαγος και απειλούν τα πλοία σας. Προσπαθήστε να τα αποφύγετε όσο μπορείτε, για να έχετε τις μικρότερες



Η ΕΜΥ προβλέπει καταιγίδες και ισχυρούς ανέμους στο Ιόνιο.

δυνατές απώλειες. Η μεγάλη μάχη που πρέπει να δώσετε με τον αντίπαλο δεν είναι απλή υπόθεση και θα χρειαστείτε όλη σας την ενέργεια. Οταν πρέπει να δώσετε μια μάχη, θα λέγαμε ότι η εικόνα ζουμάρει και βλέπετε από πιο κοντά τα δικά σας και τα αντίπαλα πλοία. Το σκηνικό θυμίζει Pirates, καθώς πρέπει να κάνετε τους κατάλληλους ελιγμούς και, αφού βρεθείτε σε κανονική απόσταση, να "ρίξετε στο ψαχνό" με τα κανόνια του πλοίου σας. Από την άλλη, όταν επιτίθεστε στη στεριά, το σκηνικό αλλάζει, μεταφέρεστε στα παράλια μιας περιοχής και διοικείτε τους στρατιώτες σας, οι οποίοι θα πρέπει να υπερνικήσουν τους αντιπάλους ή να πεθάνουν προσπαθώντας, καθώς δεν μπορείτε να φύγετε από μια μάχη από τη στιγμή που θα ξεκινήσει.

Αδύνατο σημείο του παιχνιδιού είναι ο χειρισμός του, ο οποίος θα μπορούσε να είναι πιο απλός για να βοηθήσει το χρήστη να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις του "φλεγόμενου Αιγαίου". Για να ολοκληρώσετε μια απλή ενέργεια, όπως η πλοήγηση του πλοίου σας, χρειάζεται να κάνετε αρκετά κλικ χωρίς ιδιαίτερο λόγο, πέρα από τη σύγχυση που θα πάθετε. Εξάλλου ο τρόπος με τον οποίο προσεγγίζετε τα αντίπαλα πλοία ή περιοχές και επιλέγετε να πολεμήσετε μαζί τους είναι μάλλον αποτυχημένος. Αντί να κάνετε κλικ στο πλοίο ή στο λιμάνι και να βλέπετε τις διαθέσιμες επιλογές, πρέπει να ανοίξετε (με το "s") το "περισκόπιο" του πλοίου σας και από εκεί να δείτε τις επιλογές σας (ούτε υποβρύχιο να ήταν). Το περισκόπιο αυτό έχει ένα συγκεκριμένο πεδίο



Τα γραφικά στην αφήγηση της ιστορίας είναι πολύ καλά και με πλούσια χρώματα.



Η "χερσαία επιχείρηση" του πειρατή είναι μάλλον άνιση.

όρασης, που στριφογυρίζει γύρω από το πλοίο σας και μόνο όταν σε αυτούς τους γύρους υποπέσει στην αντίληψή του κάτι εχθρικό εμφανίζει τις διαθέσιμες επιλογές (επίθεση, προσέγγιση στο λιμάνι κ.λπ.).

Τα γραφικά του παιχνιδιού βλέπονται καλύτερα σε ανάλυση 640x480 και κινούνται στο ίδιο πλαίσιο με εκείνα του multimedia τίτλου, αν και πιστεύω ότι είναι κάπως καλύτερα και με μεγαλύτερη λεπτομέρεια. Η μουσική του παιχνιδιού είναι ικανοποιητική και το speech άψογο. Πράγματι, ο ήχος είναι το πιο δυνατό σημείο αυτής της παραγωγής της Γενναδείου.

Τέλος, πρέπει να αναφέρουμε πως ο τίτλος Το Αιγαίο Φλέγεται απευθύνεται μάλλον σε παιδιά μικρότερης ηλικίας. Η ιστορία του πρώτου CD είναι δοσμένη με απλό τρόπο, ενώ το παιχνίδι δεν διεκδικεί δάφνες για το βάθος και την πολυμέρεια του gameplay του. Από εκεί και πέρα, μπορούμε σίγουρα να το δούμε ως μια σοβαρή υπόσχεση για το μέλλον, καθώς η ποιότητα ορισμένων στοιχείων δείχνει σοβαρότητα και επιμονή. Αν διορθωθούν τα αρκετά bugs του παιχνιδιού και δοθεί μεγαλύτερη προσοχή στα γραφικά, τότε όλα μπορούν να συμβούν. Ετσι κι αλλιώς, είναι καλύτερο να κάνεις κάτι ως αρχή από το να μην κάνεις τίποτα.

PC



Κάνοντας κλικ σε μία από τις "φωτισμένες" λέξεις του κειμένου μπορείτε να διαβάσετε περισσότερες πληροφορίες για αυτήν.

Από αυτή τη στήλη οι συντάκτες μας θα σας ενημερώνουν κάθε μήνα για όσα παιχνίδια πέρασαν από τα χέρια τους (και βέβαια... από τον υπολογιστή τους), αλλά δεν έκριναν σκόπιμο να τα περιγράψουν σε αναλυτικά reviews.

THE CREED

REVIEWER	ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΕΛΛΟΥΝΤΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	73%

Το The Creed είναι ο νέος τίτλος της Electronic Arts, η οποία αποφάσισε να πρωτοτυπήσει για ακόμα μία φορά, φτιάχνοντας ένα παιχνίδι με στοιχεία από σχεδόν όλους τους τύπους παιχνιδιών που υπάρχουν. Ετσι, το The Creed είναι αρχικά action, αλλά παράλληλα έχει κάποια στοιχεία adventure, RPG αλλά και strategy. Ας δούμε όμως την υπόθεση του παιχνιδιού.

Οι βασικοί χαρακτήρες είναι η Gene Matrix (πληρωμένη δολοφόνος) και ο Guy Wolfe (κυνηγός επικηρυγμένων). Είναι και οι δύο επιβάτες στο αστροσκάφος Skandalon, το οποίο μεταφέρει κακοποιούς στον πλανήτη -φυλακή Karkaron, η Gene ως αιχμάλωτος και ο Guy ως συνοδός. Ομως δεν είναι γραφτό τους να φτάσουν στον προορισμό τους. Μέσα στο σκάφος υπάρχει μία βόμβα, η οποία ενεργοποιείται και αρχίζει να το καταστρέφει. Μέσα σε αυτό το χαμό, η Gene καταφέρνει να βγει από το κελί της και να διαφύγει από το σκάφος με ένα save pod, λίγο προτού το Skandalon καταστραφεί για πάντα. Μέσα στο pod όμως την περιμένει μία άσχημη έκπληξη: Ο Guy την ακολουθεί ακόμα και εκεί. Τελικώς το pod καταλήγει στον πλανήτη Outpost IV και συγκεκριμένα στη συνοικία-πόλη Cerberus. Εκεί οι δύο εχθροί θα χωρίσουν, για να βρεθούν ξανά πολύ καιρό αργότερα για την τελική αναμέτρησή τους.



Στο παιχνίδι αναλαμβάνετε το ρόλο είτε της Gene Matrix είτε του Guy Wolfe, χωρίς όμως αυτή η επιλογή να σημαίνει και μεγάλες διαφορές μέσα στο παιχνίδι. Αφού διαλέξετε χαρακτήρα, βρίσκεστε στο μέρος όπου έπεσε το pod σας. Αφού κάνετε μια βόλτα στην πόλη, θα δείτε σε μερικά σημεία διάφορα terminals. Αυτά τα terminals χρησιμεύουν για να διαλέγετε αποστολές που θα πρέπει να φέρετε σε πέρας για προσωπικό κέρδος σας. Στον Cerberus υπάρχουν τρεις διαφορετικές μυστικές οργανώσεις που θα σας αναθέτουν αποστολές: η Brotherhood, μια οργάνωση που πιστεύει στους αρχαίους θεούς, η Earth Federation Government, που είναι, όπως καταλάβατε, η κυβέρνηση, και τέλος η Order of Loth Helden, που είναι η "κακή" οργάνωση του παιχνιδιού. Μπορείτε να διαλέξετε ποια οργάνωση σας αντιπροσωπεύει καλύτερα και να την επιλέξετε. Πάντως σε περίπτωση που θελήσετε να αναλάβετε κάποια αποστολή για μία από τις άλλες δύο οργανώσεις δεν υπάρχει πρόβλημα, καθώς αυτές (και εφόσον έχετε γίνει γνωστοί για τις αποστολές που έχετε φέρει σε πέρας) θα σας δεχτούν με ανοιχτές αγκάλες. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι μετά δεν θα μπορείτε να αναλάβετε αποστολές από την οργάνωση που ήταν η αρχική επιλογή σας και εκτός αυτού η συγκεκριμένη οργάνωση θα γίνει θανάσιμος εχθρός σας. Στην περίπτωση, τώρα, που αποτύχετε σε κάποια αποστολή, η οργάνωσή σας σάς διώχνει από μέλος της και μερικές φορές πληρώνει για να σας σκοτώσουν.

Μέχρι στιγμής όλα ρόδινα σας τα έχω παρουσιάσει. Δυστυχώς όμως δεν είναι έτσι. Το βασικό πρόβλημα του παιχνιδιού είναι ο χειρισμός του. Καταρχήν, το manual του παιχνιδιού δεν δίνει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για το τι κάνει κάθε πλήκτρο στο παιχνίδι. Ετσι, θα αναγκαστείτε να ψάχνετε στα τυφλά για να βρείτε τι κάνει τι. Αυτό ίσως να σας φαίνεται εύκολο, αλλά δυστυχώς δεν είναι. Σχεδόν για κάθε πλήκτρο του πληκτρολογίου υπάρχει ένα action, που μάλιστα δεν συμβαίνει σε όλες τις περιπτώσεις. Για παράδειγμα, το πλήκτρο "T" ανοίγει το terminal για να διαλέξετε αποστολή, με την προϋπόθεση όμως ότι είστε κοντά σε ένα τέτοιο. Ετσι, ακόμα και όταν καταφέρετε να βρείτε τι κάνει τι, θα είναι πολύ δύσκολο να τα θυμάστε όλα απέξω.

Τα άσχημα του παιχνιδιού όμως δεν σταματάνε εδώ. Πρόβλημα υπάρχει και στον τεχνικό τομέα. Για τα γραφικά του Creed ένα έχω να γράψω: Δεν θα δείτε κάτι που δεν το έχετε δει ξανά. Τα backgrounds είναι πολύ απλά, ενώ οι χρωματισμοί τους πολύ κοινότοποι. Τα sprites των χαρακτήρων είναι αρκετά καλά, αλλά δυστυχώς δεν έχει προσεχθεί ιδιαίτερα το μέγεθός τους. Με αυτό εννοώ ότι όλοι οι χαρακτήρες που θα συναντήσετε έχουν ακριβώς το ίδιο ύψος-μέγεθος. Πάντως οι κινήσεις των sprites είναι αρκετά προσεγμένες. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι δυστυχώς από τα χειρότερα χαρακτηριστικά του, αφού δεν έχει κάτι καινούριο να επιδείξει. Η μουσική του είναι αρκετά μονότονη και εκτός αυτού δεν ακούγεται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, γεγονός που χαλά την ατμόσφαιρά του. Τα ηχητικά εφέ είναι και αυτά απλά και δεν έχουν να επιδείξουν τίποτα ιδιαίτερο ή πρωτότυπο. Γενικά πιστεύω ότι αν το The Creed είχε προσεχθεί λίγο περισσότερο θα μπορούσε να είχε γίνει πολύ καλύτερο, αφού παρουσιάζει με πρωτότυπο τρόπο στοιχεία από σχεδόν όλα τα είδη παιχνιδιών που υπάρχουν. Πάντως, είναι μια καλή επιλογή, αν θέλετε απλά να περνάτε την ώρα σας.

TUNGUSKA: LEGEND OF FAITH

REVIEWER	ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΕΛΛΟΥΝΤΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	40%

Θυμάστε το Double Dragon; Ναι, ναι, εκείνο το παιχνίδι που παίζαμε στα ηλεκτρονικά καμία δεκαριά χρόνια πριν, όπου ο παίκτης είχε ως σκοπό του να σπάσει στο ξύλο ένα πλήθος ανθρώπων, ώστε στο τέλος να ξαναβρεί την κοπέλα του, που την είχε απαγάγει μια συμμορία. Το θυμηθήκατε λοιπόν, ε; Ε, το ίδιο έκαναν και οι δημιουργοί του Tunguska. Θυμήθηκαν πόσο μεγάλη επιτυχία είχε το παλιό παιχνίδι και αποφάσισαν να βγάλουν ένα παρόμοιο, με μόνη διαφορά την επιδίωξη να φτάνει τα σημερινά standards. Ετσι αποφάσισαν να δημιουργήσουν το Tunguska, που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ένα 3D rolling beat'em up με μερικά στοιχεία adventure. Σκοπός του παιχνιδιού; Σκότωσε όσους περισσότερους μπορείς, σύλλεξε αντικείμενα, κλειδιά και όπλα και προχώρησε στην επόμενη πίστα. Βαρετό δεν ακούγεται; Δυστυχώς όχι μόνο ακούγεται βαρετό αλλά είναι κιόλας.

Χειρίζεστε έναν ειδικό στις πολεμικές τέχνες, ο οποίος μπορεί να κάνει γύρω στις 10 κινήσεις εκτός από το να περπατά, να τρέχει, να πηδά και να προκαλεί βαρεμάρα. Ξεκινάτε έξω από έναν πύργο περιτριγυρισμένο από τέσσερα κάστρα. Πρέπει να μπείτε κατά σειρά σε όλα τα κάστρα, να



σκοτώσετε όποιον βρείτε μπροστά σας, να περάσετε πάνω και μέσα από παγίδες και, αφού σκοτώσετε τον τελικό αρχηγό του κάστρου, να πάρετε το κλειδί για το επόμενο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα συλλέξετε και ειδικά όπλα. Συγκεκριμένα θα βρείτε ένα nunchako (ξέρετε, αυτό το όπλο που αποτελείται από δύο ξύλα ενωμένα με μία αλυσίδα), ένα σπαθί και ένα τσεκούρι. Ετσι θα μπορείτε να κάνετε περίπου άλλες 30 κινήσεις. Εμβαθύνεται το gameplay, ε; Πού να δείτε και το άλλο καλό στοιχείο του παιχνιδιού: Συλλέγετε αντικείμενα που χρησιμοποιείτε σε διάφορα μέρη για να ανοίξετε μυστικές ή μη πόρτες, ώστε να βρείτε και άλλους "κακούς" να σκοτώσετε. Ουάου! Καλά, αυτό το παιχνίδι είναι καταπληκτικό! Τέλος πάντων, πιστεύω πως καταλάβατε περί τίνος παιχνιδιού πρόκειται και το μόνο που έχω να γράψω είναι κρίμα τα δύο CDs που χάλασαν για να φτιάξουν κάθε αντίτυπο. Ολα τα υπόλοιπα είναι περιττά.

F-16 AGGRESSOR

REVIEWER	ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΟΥΡΝΙΣΤΑΚΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	50%

Το F-16 φαίνεται πως έχει κερδίσει τις προτιμήσεις των κατασκευαστών παιχνιδιών για τους υπολογιστές, και αυτό συμβαίνει από τα πρώτα flight sims που βγήκαν. Ουκ ολίγοι είναι οι τίτλοι εκείνοι που ασχολήθηκαν μαζί του. Ποιο να πρωτοθυμηθούμε - τη σειρά Falcon, το iF-16, το Strike Commander; Ποιο να πρωτοαναφέρει κάποιος, από τη στιγμή που μόνο φέτος είχαμε την κυκλοφορία τριών τίτλων flight simulation με θέμα αυτό το αεροσκάφος. Φυσικά τους δύο πρώτους τους έχει ήδη παρουσιάσει το "PC Master" με δύο εκτενή reviews, και δεν είναι άλλοι από τους Falcon 4.0 και F-16 Multirole Fighter. Τον τρίτο τον παρουσιάζουμε τώρα, το δε όνομα αυτού F-16 Aggressor. Αρχικώς το F-16 Aggressor επρόκειτο επίσης να παρουσιαστεί με ένα πλήρες review, αλλά ορισμένοι παράγοντες που θα παραθέσω στις αμέσως επόμενες γραμμές με ανάγκασαν να ζητήσω από τον αρχισυντάκτη μας, τον Βαγγέλη Κράτσα, να μπει σε αυτή τη στήλη.

Τα πρώτα αρνητικά σημάδια άρχισαν να διαφαίνονται από το ξεκίνημα κιόλας του παιχνιδιού, όταν κολλούσε στην αρχή μέχρι να ακουστεί ο ήχος. Βέβαια το σημείο αυτό το ξεπέρασα χωρίς να με ξενίσει ιδιαίτερα, αφού η εισαγωγή ήταν εντυπωσιακή και άφηνε την αίσθηση πως κάτι καλό θα ακολουθούσε, τουλάχιστον καλύτερο από το F-16 Multirole Fighter της NovaLogic. Εν ολίγοις, μελέτησα το καλοσχεδιασμένο interface, έθεσα τις παραμέτρους ανάλογα με το configuration του υπολογιστή και ξεκίνησα ένα free flight για να εξοικειωθώ με το χειρισμό. Εκεί άρχισαν τα δύσκολα. Εχουν περάσει από τα χέρια μου, ή μάλλον από την οθόνη μου, ουκ ολίγοι αεροπορικοί προσομοιωτές κυρίως με μαχητικά αεροσκάφη. Τέτοιο χάλι στο μοντέλο πτήσης δεν συνάντησα ποτέ μου. Δεν είναι δυνατόν ένας τέτοιος τίτλος να αποκαλείται flight simulator και να μην μπορείς να πετάξεις. Ακόμα και με το Falcon 4.0, που θεωρείται από τα πλέον δύσκολα simulations, μπορούσες να σταθεροποιήσεις το αεροπλάνο και να πετάξεις σαν άνθρωπος. Οι υπεύθυνοι στην Bathesda Softworks όμως είχαν άλλη άποψη. Η κλίση του αεροσκάφους θα ήταν ή προς τον ουρανό ή προς το έδαφος. Ακόμα και όταν έβαλα τον αυτόματο πιλότο για να καταφέρω να σταθεροποιήσω το F-16, το αποτέλεσμα ήταν αυτό να συντριβεί. Διότι ο αυτόματος, αντί να το φέρει σε ευθύγραμμη πορεία, το έφερε σε καθοδική. Οταν επρόκειτο δε για κάποια στροφή ή ελιγμό; Αν έρθετε στη θέση μου, αφήστε το και πηγαίνετε για κανένα καφεδάκι καλύτερα, γιατί αλλιώς θα προβείτε σε ενέργειες... Carmageddon από τα νεύρα σας.



Αποπειράθηκα να ξεκινήσω την campaign του F-16 Aggressor, της οποίας το σενάριο ομολογουμένως είναι ενδιαφέρον. Δυστυχώς θα σας απογοητεύσω. Το gameplay των μαχών είναι τόσο απαράδεκτο, ώστε σε συνδυασμό με το χείριστο μοντέλο πτήσης καθιστά το παιχνίδι μη flyable. Σε κάθε flight sim, ο ρεαλιστικός αλλά παράλληλα σχετικά εύκολος χειρισμός του αεροπλάνου, η δράση του και η καλή campaign είναι τα βασικά εκείνα στοιχεία που θα προσελκύσουν το ενδιαφέρον του χρήστη. Το F-16 Aggressors δεν πετυχαίνει κάτι τέτοιο ούτε στο ελάχιστο, κυρίως ως προς την πτήση και τη δράση. Αν δεν μπορείς να πετάξεις, πώς θα πολεμήσεις και πώς θα περάσεις λίγες στιγμές διασκέδασης;

Στον τομέα των γραφικών η δουλειά που έχει γίνει είναι σχετικά καλή, ενώ στον ήχο μέτρια ως κακή. Στους φίλους της κατηγορίας αλλά και σε όλους του gamers που θα ήθελαν να δοκιμάσουν να ασχοληθούν με ένα flight sim θα συνιστούσα να μείνουν μακριά από το F-16 Aggressor.

NORTH vs SOUTH

REVIEWER	ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	69%

Η Interactive Magic προσπάθησε να κυκλοφορήσει ένα turned-based strategy όπου ο παίκτης (δηλαδή εσείς) θα διοικούσε μία από τις δύο βασικές παρατάξεις, Union και Confederacy.

Το παιχνίδι διαθέτει την επιλογή του campaign όπου θα προσπαθήσετε, ανάλογα με την επιλογή της παράταξης που θα κάνετε, να ξαναγράψετε την ιστορία (North) ή να την ανατρέψετε (South). Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι μέτρια, τα 2-3 μουσικά κομμάτια δένουν με την ατμόσφαιρα και το interface στην αρχή θα σας κουράσει, αλλά μετά από ένα καλό ξεφύλλισμα του manual θα δείτε ότι είναι αρκετά φιλικό. Εκεί που μάλλον "χάνει το παιχνίδι είναι στην πρωτοτυπία του. Ερχεται δεύτερο και καταϊδρωμένο μετά το Gettysburg του Sid Meier και δεν είναι μόνο αυτό. Δεν προσφέρει κάτι καινούριο το οποίο θα προωθήσει αυτό το συγκεκριμένο γένος των παιχνιδιών (turned-based strategy). Επίσης, το θέμα με το οποίο ασχολείται δεν του επιτρέπει να έχει κάποιο ενδιαφέρον σενάριο. Το μόνο ίσως ενδιαφέρον στοιχείο του παιχνιδιού είναι το ότι διαθέτει ιστορικά στοιχεία των μαχών -κάτι το οποίο όμως, μπορείτε να βρείτε κάλλιστα σε μια εγκυκλοπαίδεια. Οι αρχάριοι στο χώρο ίσως να το προτιμήσουν για την απλοϊκότητά του.

PC



HINTS & TIPS

Γεια σας, καλοί μου φίλοι. Και αυτό το μήνα είστε σε ζωντανή σύνδεση με τον πύργο μου, όπου μόλις έχω κάνει ανακαίνιση (ας είναι καλά ο φίλος μου ο Frankenstein που με βοήθησε). Οπως έχετε ήδη καταλάβει, αυτή η στήλη έχει περάσει πλέον στα δόντια μου... στα χέρια μου ήθελα να πω. Για αυτόν το μήνα έχω αρκετά νέα tips και κόλπα για τα πιο πρόσφατα παιχνίδια της αγοράς. Γεια σας μέχρι τον επόμενο μήνα, και μην ξεχνάτε... Keep on gaming!
(Η ερώτηση του μήνα: Αν εγώ θεωρούμαι τέρας λόγω της προτίμησής μου στο φρέσκο αίμα -καλά, και για το πρόσφατα κατεψυγμένο δεν λέω όχι-, τότε αυτός που ηγείται μιας υπερδύναμης που σφάζει απροκάλυπτα αθώο κόσμο, πώς πρέπει να λέγεται; Οι νικητές κερδίζουν μια εβδομάδα δωρεάν φιλοξενία στον πύργο μου).

Από τον Nosferatu,
Αρχοντα των cheat suckers.

CIVILIZATION 2

Ιδού ένα χρήσιμο κόλπο στην προσπάθειά σας να κατακτήσετε τον κόσμο:



Πώς να ελέγξετε μία αντίπαλη πόλη: Πατήστε το V, κινηθείτε διαγώνια σε μια αντίπαλη πόλη και πατήστε Enter. Οι δραστηριότητες



της πόλης αυτής πιθανότατα θα διακοπούν, ειδάλλως τα εκεί συγκροτήματα θα διασκορπιστούν.

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Οι νέες επικίνδυνες αποστολές σάς έχουν μόλις ανατεθεί και οι πρώτες δυσκολίες άρχισαν να εμφανίζονται με το ξεκίνημά τους. Προσπαθήσατε να περάσετε το 1ο επίπεδο αλλά αποτύχατε. Ξαναπροσπαθήσατε με το ίδιο όμως αποτέλεσμα. Και νέα προσπάθεια στέφεται από νέα αποτυχία. Τελικά, με τα πολλά καταφέρνετε να περάσετε την πρώτη αποστολή για να κολλήσετε όμως πάλι στην επόμενη. Αν





λοιπόν δεν είστε και τόσο υπομονετικοί τύποι, σας δίνω τους κωδικούς για τα πρώτα επίπεδα του νέου αυτού καταπληκτικού παιχνιδιού στρατηγικής.

Κωδικός	Αποστολή
(κανένας)	Dying
8K2IX	The Asphalt Jungle
9R291	Dropped out of the
44G9J	Thor's Hammer
4HSAB	Guess who's coming tonight
J8TSN	Eagle's Nest
LUK2L	The Great Escape
DUSLZ	Dangerous Friendships

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

Μια συμβουλή για του φίλους του καλύτερου παιχνιδιού ποδοσφαιρικού μάνατζμεντ που έχει κυκλοφορήσει ποτέ. Αν σκοπός σας είναι να πάρετε μια μικρής κατηγορίας αγγλική ομάδα (3rd division ή conference) και να την μετατρέψετε σε κολοσσό, προσέξτε αυτό το κόλπο: Πηγαίνετε στα credits του παιχνιδιού και δείτε τα ονόματα των παραγωγών. Στη συνέχεια, πη-



γαίνετε στην επιλογή Find και αναζητήστε τα ονόματα αυτά. Θα δείτε ότι οι περισσότεροι από τους συντελεστές έχουν φροντίσει να συμπεριλάβουν τον εαυτό τους στους παίκτες του παιχνιδιού. Αν και τα στατιστικά τους δεν είναι καλά,



εντούτοις να είστε σίγουροι πως, αν τους αποκτήσετε, θα βοηθήσουν σημαντικά την ομάδα σας στο δρόμο προς την κορυφή.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3

Μερικά cheats για ένα από τα καλύτερα turn based strategy games που έχουν κυκλοφορήσει



ποτέ. Πατώντας το πλήκτρο TAB και πληκτρολογώντας κάτι από τα ακόλουθα, έχετε το αποτέλεσμα που αντιστοιχεί σε κάθε κωδικό.

Nwconlyamodel = Χτίζετε όλα τα κτίρια μέσα στο κάστρο σας
Nwcsirrobin = Αμεση αποτυχία
Nwctrojanrabbit = Αμεση επιτυχία
Nwcavertingoureyes = Ο ήρωας αποκτά 35 επιπλέον αρχάγγελους
Nwcantioch = Ο ήρωας αποκτά σκηνή, βαλίστρα και οπλισμό
Nwcigotbetter = Ο παίκτης ανεβαίνει επίπεδο
Nwccastleanthrax = Ο ήρωας αποκτά απεριόριστη τύχη (όπως η Juventus - μέχρι που συνάντησε τη Manchester United)
Nwccoconuts = Κερδίζετε άπειρα mode points
Nwcmuchrejoicing = Αποκτάτε ηθικόν... ακμαι-ό-τα-τον!



Nwcalreadygotone = Βλέπετε έναν πλήρη χάρτη με όλα τα μυστικά αντικείμενα
Nwcgeneraldirection = Βλέπετε τον πλήρη χάρτη της περιοχής
Nwcshrubbery = Αύξηση μισθού για το προσωπικό... εεε αύξηση των πηγών ήθελα να πω
Nwctim = Αποκτάτε όλη τη μαγεία και 999 (ούτε καν 1000) spell points

IMPERIUM GALACTICA

Για να χρησιμοποιήσετε τα ακόλουθα cheats, κρατήστε πατημένο το αριστερό πλήκτρο Shift και γράψτε τη λέξη KAROLY. Κατόπιν πατήστε το πλήκτρο που αντιστοιχεί στο cheat που θέλετε να χρησιμοποιήσετε.

C: Αποκτήστε όλες τις αποικίες και τις εφευρέσεις
C: Πατώντας το εν λόγω πλήκτρο δύο φορές (αντί για μία) σας δίνονται κόλπα για όλους τους πλανήτες
V: 100.000 credits
5: Προάγεστε σε rank 1 (Lieutenant)
6: Προάγεστε σε rank 2 (Captain)
7: Προάγεστε σε rank 3 (Commander)
8: Προάγεστε σε rank 4 (Admiral)
9: Προάγεστε σε rank 5 (General Admiral)

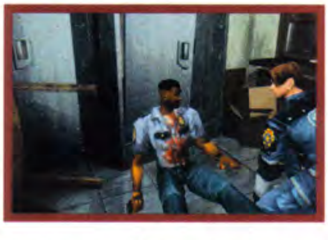
(Σ.Σ.: Η χρήση των προαναφερθέντων cheats μπορεί να επηρεάσει κάποια από τα γραφικά στοιχεία του παιχνιδιού.)

RESIDENT EVIL 2 PLATINUM

Δεν πρόλαβε καλά-καλά να κυκλοφορήσει το Resident Evil 2 στα PCs μας και έγινε κιόλας πλατινένιο - ούτε δίσκος του (φου)Καρρά να ήταν. Για όσους από εσάς προμηθεύτηκαν την εν λόγω έκδοση, έχω μερικά κόλπα.

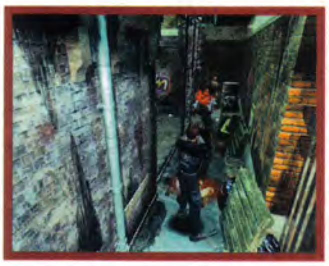
Απεριόριστος οπλισμός: Στην οθόνη εξοπλισμού όπλων πατήστε διαδοχικά: πάνω, πάνω, κάτω, κάτω, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, σκοπεύστε (Aim).

Επιπλέον επίπεδο: Για να το επιτύχετε, θα πρέπει να ολοκληρώ-



σετε το παιχνίδι, ώστε να ενεργοποιήσετε ένα δυσκολότερο επίπεδο του παιχνιδιού.

Extra Scenario and mode: Θα πρέπει να τελειώσετε το παιχνίδι σε hard difficulty επίπεδο δυσκολίας, αποκτώντας το καλύτερο σκορ στα A και B σενάρια, τόσο για την Clair όσο και για τον Leon. Με αυτόν τον τρόπο θα ενεργοποιήσετε το Hunk και το Extreme Battle mode. Στο τελευταίο ενεργο-



ποιούνται ταυτόχρονα και οι χαρακτήρες των Chris Redfield και Ada Wong.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2

Η συνέχεια ενός από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια αυτοκινήτου δεν θα μπορούσε να μην αποτελέσει "λεία" μου. Ετσι, λοιπόν, δώστε ένα από τα παρακάτω ονόματα και ... απολαύστε τις συνέπειες:

DOUBLE: Ολες οι διαδρομές
CARTASTIC: Ολα τα οχήματα
TOPDOWN: Δείτε το παιχνίδι από την οπτική γωνία του Grand Theft Auto
HANGOVER: Σκοτεινός ορίζοντας
TIMEOUT: Πλήρεις αποστάσεις πρωταθλήματος
OUCH: Battle mode
RUBBER: "Ζωηρές" συγκρούσεις
MOVIE: Αστείες συγκρούσεις
HIGHJUMP: Ελάττωση της βαρύτητας
SKINNY: Wheels only
SKATES: Turbo mode
GIRDLE: Εναλλακτική επιθετική εμφάνιση

ULTIMATE SOCCER MANAGER 98

Πρόσφατα κυκλοφόρησε το επίσημο update ενός από τα πιο αμφιλεγόμενα manager games. Στη συνέχεια σας δίνω ένα tip, το οποίο παρ' όλο που είναι για την έκδοση 98, λειτουργεί και με την updated. Αν λοιπόν θέλετε οι εβδομαδιαίες



αποδοχές σας να αγγίξουν το αστρονομικό ποσό των 13 εκατομμυρίων λιρών, κάνετε το εξής: Προσλάβετε έναν νέο coach, ανεβάστε τις αποδοχές του σε 999999999



(τυπώστε δηλαδή 9 εννιάρια) και κάνετε κλικ στην επιλογή "new contract".

WCW NITRO

Αφού κατέφθασε στις οθόνες μας το νέο Wrestling Game που σημείωσε μεγάλη επιτυχία στο N64, ήρθαν και τα hints'n'tips που σχετίζονται με αυτό.

Enable all Wrestlers: Κάνετε Evade 4 φορές, Block 4 φορές, Tag 4 φορές, Taunt 4 φορές και εν συνεχεία πατήστε 1 φορά το help. Επειτα από αυτό θα πρέπει να ακούσετε έναν ήχο επιλογής, κάτι που θα σημαίνει ότι ενεργοποιήθηκε το cheat.

Enable All Rings: Block, Taunt, Evade, Tag/Focus, Block, Taunt, Evade, Tag/Focus. Εν συνεχεία πηγαίνετε στο μενού επιλογών και αλλάξτε το ρινγκ, για να αποκτήσετε πρόσβαση στα Disco, Texas, Reck Room, 1984, Hive καθώς και σε άλλες επιλογές. (Σημείωση: Στο Disco ring πετάξτε τον αντίπαλό σας έξω από αυτό και συνεχίστε να πατάτε το Taunt. Ο παλαιστής σας θα χορέψει το χορό YMCA και ο αντίπαλός σας θα του βαράει παλαμάκια... sorry, δεν θα μπορεί να ξαναμπεί στο ρινγκ ήθελα να πω).

Big Head Mode: Πατήστε 7 φορές το πλήκτρο V και κατόπιν γράψτε OH στην οθόνη επιλογής mode.

Αποφυγή Ring: Στο μενού επιλογών γράψτε VOVO. Στη συνέχεια κάθε φορά που θα πατάτε το H, θα αλλάζετε ρινγκ.

Επιλογή Ring: Στο κυρίως μενού πατήστε τη spacebar, μετά γράψτε TV, Q (4 φορές) και κατόπιν πατήστε το H.

Μεγάλα χέρια, πόδια και κεφάλια: Πατήστε το Q (7 φορές) και μετά γράψτε VH στην οθόνη επιλογής mode.

Αμεση νίκη: Αφού επιλέξετε κάποιον παλαιστή, πατήστε spacebar, VTO, spacebar, VTOH.

Ολες οι κινήσεις και για τους 64 παλαιστές:

Σημείωση: Για λόγους ευκο-

HINTS & TIPS

λίας, δίπλα στις κινήσεις θα υπάρχουν γραμματικοί χαρακτήρες που θα συμβολίζουν κινήσεις ή καταστάσεις. Αυτοί οι χαρακτήρες (και η εξήγησή τους) είναι:

- **< >**= Αριστερή ή δεξιά κατεύθυνση (αναλόγως με το σήμα)
- **F** = Κλωτσιά
- **S** = Μπουνιά
- **A** = Action
- **D** = Chop (χτύπημα σαν τσεκούρι)
- **+** = Ο αντίπαλος να είναι ξαπλωμένος στο ρινγκ
- *= Ο αντίπαλος πρέπει να βρίσκεται στο έδαφος και να αναβοσβήνει η ενέργειά του
- ** = Ο αντίπαλος θα πρέπει να τρέχει καταπάνω σας.
- *** = Ο αντίπαλος θα πρέπει να στέκεται και να αναβοσβήνει η ενέργειά του
- **#** = Πρέπει να είστε πάνω στο σχοινί και ο αντίπαλός σας κάτω, με την ενέργειά του να αναβοσβήνει.

Hollywood Hogan
F A A: Knee Bashes
D D D: Big Boot**
UP S S F: Hollywood Leg Drop *

Macho Man Randy Savage
D D S: Macho Suplex
S F F: FaceBuster
UP D A D: Flying Elbow Drop #

Goldberg
DOWN D A A: Spear
D A A: Gorilla Press Powerslam
UP D D D: Jackhammer ***

Bret Hart
S S S: Russian Leg Sweep
D S S: Atomic Headbutt +
DOWN S D: Sharpshooter *

Scott Hall
F S S: Headbutt
< D A: Fallaway Slam
UP S S F: Outsider's Edge***

Kevin Nash
UP D: Choke Lift
S S D: Sidewalk Slam
UP S F S: Jackknife***

Eric Bischoff
S F S: Cheap Shot
D S S: Atomic Headbutt +
UP D A: Flying Elbow Drop #

Chris Benoit
S D S: German Suplex
UP S D: Swan Dive Headbutt #
< D D S: Crippler Cross Face *

Sting
D D A: Scorpion Death Drop
F A F: Stinger Splash (With opponent dazed in turn buckle)
DOWN S F S: Scorpion Deathlock *

Lex Luger
F F A: Atomic Drop
D D D: Diving Forearm**
UP D S D: Torture Rack***

The Giant
UP D S: Choke Lift
S D D: One Hand Press
UP F A A: Choke Slam***

Diamond Dallas Page
S S F: Spinning Sidewalk Slam
D A A: Spinning Pancake
UP F F A: Diamond Cutter***

Saturn
F A F: Saturn driver
< F F: Gargoyleplex
UP F F F: Death Valley Driver ***

Raven
S F S: Cheap Shot
> F A: Armdrag Takedown
DOWN > D D: Evenflow DDT ***

Rick Steiner
DOWN D A: Spinebuster Slam
S S S: Powerslam
< F F: Gargoyleplex
DOWN D A A: Football tackle ***

Scott Steiner
D D D: Forearm Shots
F F F: Chickenwing Slam
< F F: Gargoyleplex
DOWN S S D: Steiner Recliner *

Chris Jericho
< F S: Torso Flip
D S D: Head Scissors
DOWN S S S: Lion Tamer*

Disciple
F A A: Knee Bash
< D A: Fallaway Slam
UP F F A: The Apocalypse ***

Eddy Guerrero
< F S: Torso Flip
D S D: Head Scissors
UP D A A: Frog Splash #

Dean Malenko
DOWN D A: Spinebuster
F F S: Snap Suplex
< D S S: Texas Cloverleaf*

Rey Mysterio Jr.
< F S: Torso Flip
D S D: Head Scissors
< D D S: Fisherman Suplex ***

Konnan
F F F: Dragon suplex
F A F: Buzzkill Slam
DOWN S S S: Lion Tamer *

Bryan Adams
D A A: Powerslam
S S F: Side Slam
UP F A F: German Suplex ***

Billy Kiddman
F F A: Atomic drop
UP S D D: Diving Headbutt #
DOWN > D D: Evenflow DDT***

Rowdy Roddy Piper
S S S: Russian Leg Sweep
D A D: Back Body Drop
< D D S: Sleeper ***

Booker T
D A D: Harlem Flip
UP D S: Scissor Kick
UP F F F: DVD***

Stevie Ray
D A D: Harlem Flip
DOWN D A A: Spear
UP D D D: Pound to Ground***

Alex Wright
S S F: Side Pancake
D A D: Back Body Drop
UP F A F: German Suplex***

Elizabeth
D S S: Atomic Headbutt +
F F A: Atomic Drop
UP D A D: Flying Elbow Drop #

British Bulldog
S S S: Russian Leg Sweep
D S S: Atomic Headbutt +
UP F F F: Death Valley Driver ***

Ultimo Dragon
< F S: Torso Flip
D S D: Scissor Throw
DOWN S S D: Camel Clutch *

Disco Inferno
< F F: Gargoyleplex
S D S: German Suplex
DOWN > D D: Evenflow DDT ***

Van Hammer
D A A: Gorilla Press Powerslam
F A A: Knee Bashes
UP D D D: Pound To Ground ***

Wrath
F A A: Knee Bash
D A A: Gorilla Press Powerslam
UP D D D: Pound To Ground ***

Steve McMichael
S S F: Tilt-A-Whirl Side Slam
D A D: Back Body Drop
UP F A F: German Suplex ***

Buff Bagwell
D D A: Inverted DDT
F F S: Snap Suplex
< D D S: Fisherman Suplex ***

Rick Fuller
D A A: Gorilla Press To Powerslam
DOWN D A A: Spear
UP D D D: Pound To Ground ***

Jim Neidhart
S S S: Russian Leg Sweep
F F S: Snap Suplex
DOWN D A A: Spear ***

Kanyon
D A A: Spinning Pancake
DOWN D A A: Spear
UP S S F: Flatliner ***

Reese
S S D: Side Slam
UP D S: Choke
UP F A A: Choke Slam ***


FROM THE MAKERS OF "INCOMING"
EXPENDABLE
"TO EXPENDABLE είναι αναμφίβολα ένα από τα καλύτερα SOFTWARE που έχω δει... Θα μπορούσα να πω ότι είναι το καλύτερο παιχνίδι που φτιάχτηκε ποτέ."
Paul Presley - PC ZONE, April 1999
Αποκλειστική διάθεση
BEACON
MULTIMEDIA
ΓΡΑΜΜΟΥ 71, 151 24 ΜΑΡΟΥΣΙ
ΤΗΛ.: (01) 6143252-7 FAX: (01) 6143251
http://www.beacon.gr
3D
3D ACCELERATOR CARD REQUIRED
PC CD ROM
Rage
Software plc
© Rage Games Limited 1999
All rights reserved

Ernest Miller
D S D: Head Scissors
< F S: Torso Flip
DOWN S S S: Cat Tamer *

Fit Finlay
S S S: Russian Leg Sweep
D A D: Back Body Drop
UP F F F: Death Valley Driver ***

Juventud Guerrera
< F S: Torso Flip
D S D: Scissor Throw
DOWN F A F: Crossface Chick-enwing ***

Psychosis
D S D: Head Scissors
< F S: Torso Flip
< D S S: Cloverleaf *

Kaz Hayashi
D S D: Head Scissors
< F S: Torso Flip
DOWN S D S: Sharp Shooter *

Barbarian
F A A: Knee Bashes
D A D: Back Body Drop
UP F A F: German Suplex ***

Scotty Riggs
S S S: Reverse Powerslam
D D A: Inverted DDT
< D S S: Cloverleaf *

Chavo Guerrero Jr.
< F S: Torso Flip
D S D: Head Scissor
DOWN > D D: DDT ***

Horace
< D A: Fallaway Slam
DOWN D A A: Spear
UP D D D: Jackhammer ***

Meng
F S S: Atomic Headbutt +
D D D: Big Boot **
UP D D D: Pound To Ground ***

Lodi
< F F: Gargoyleplex
F A F: Buzzkill Slam
DOWN > D D: DDT ***

Sonny Onoo
UP D S: Scissor Kick
D S D: Torso Flip
UP D A A: Frog Splash #

Kimberly Page
F F A: Atomic Drop
D S S: Atomic Headbutt +
< D D S: Fisherman Suplex ***

Jimmy Hart
> F A: Overhead Armdrag
F A F: Buzzkill Slam
UP D A D: Flying Elbow Drop #

Bobby Heenan
F F S: Snap Suplex
DOWN D A: Spinebuster Slam
DOWN F A F: Crossface Chick-enwing ***

Gene Okerlund
S F F: Face Buster
> F A: Overhead Armdrag
UP D S D: Torture Rack ***

Larry Zybysco
F F F: Chickenwing Slam
D D D: Pound To Ground
< D D S: Cross Face Submission *

Rick Rude
< F F: Gargoyleplex
S F S: Cheap Shot
< D D S: Fisherman Suplex ***

Mike Enos
F F A: Atomic Drop
S S S: Power Slam
UP F F F: Death Valley Driver ***

Arn Anderson
S S S: Power Slam
DOWN D A: Spine Buster
DOWN > D D: DDT ***

La Parka
D A A: Rotating Pancake
S S F: Tilt-A-Whirl Side Slam
UP D D D: Jackhammer ***

Sick Boy
D D S: Back Suplex
S D S: German Suplex
DOWN D A A: Spear ***

Scott Norton
F A A: Knee Bashes
< D A: Fallaway Slam
UP D D D: Pound To Ground ***

Curt Henning
UP F S: Belly-To-Back Suplex
F F S: Snap Suplex
< D D S: Henningplex ***

SOUTH PARK

Αν σας αρέσει το συγκεκριμένο παιχνίδι, το οποίο είναι και αυτό μεταφορά από τις κονσόλες, τότε κατά τη διάρκειά του πατήστε το πλή-



κτρο "Escape" και επιλέξτε options. Μετά κάνετε κλικ στη χαμηλότερη αριστερή γωνία και δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς. Δίπλα στους κωδικούς αναγράφεται και το τι κάνει ο καθένας.
EGOTRIP: Big Head mode.
BEEFCAKE: Γίνεστε ανίκητοι.
SWEET: Αποκτάτε όλα τα όπλα και επιπλέον άπειρο οπλισμό.
FRAMERATE: Δείχνει το frame rate.

REDLINE

Στη συνέχεια έχουμε για εσάς μερικούς κωδικούς για αυτό το ωραίο (αν και οι γνώμες διίστανται) παιχνίδι της Accolade. Ενώ παίζετε, λοιπόν, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα G, O και D ταυτόχρονα και δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς (δίπλα η λειτουργία τους).
Immortal: Το γνωστό God Mode
Mortal: Απενεργοποιεί το God mode
Cw: Παίρνετε όλα τα όπλα
Cartflip: Αναστρεφόμενη car geometry
Ca: Πλήρης οπλισμός
Caroff: No car geometry
Radar: On-foot ραντάρ
Dbdamage: Τα on-foot όπλα προκαλούν διπλή ζημιά
Allammo: Τα on-foot όπλα αποκτούν πλήρη οπλισμό
Targets: Αυτόματη στόχευση των όπλων
Carreverse: Αντίθετη γεωμετρία αυτοκινήτου
Stoneage: Τρέχον πρόσωπο αντί για αυτοκίνητο
Camera: View τρίτου προσώπου
Wheelsoff: Μεταβολή των τροχών του αυτοκινήτου

SETTLERS 3

Να και ένα κολπάκι για το πολύ καλό αυτό παιχνίδι στρατηγικής. Πατήστε το F12 για να παγώσετε το παιχνίδι, το ίδιο για να το "ξεπα-



γώσετε" και θα έχει παρέλθει 1 λεπτό για όλους τους παίκτες.

MYTH 2

Για το MYTH 2 δεν νομίζω πως χρειάζονται και ιδιαίτερες συστάσεις. Αν νομίζετε πως χρειάζεστε μια μικρή βοήθεια, προκειμένου να



διευκολύνετε τη ζωή σας στο παιχνίδι, τότε δείτε στη συνέχεια:

- Πατώντας το Shiftμ ενώ κάνετε click σε new game scenario, βλέπετε όλους τους Single Player χάρτες.
- Πατώντας το CTRL και το πλήκτρο =, κερδίζετε το scenario.
- Πατώντας τα CTRL, ALT και το +, κερδίζετε ένα επίπεδο.
- Πατώντας τα παραπάνω, αλλά με το - στο τέλος αντί του +, χάνετε ένα επίπεδο.


Corsairs
Γίνε ο τρομερότερος
Πειρατής
όλων των εποχών
MICROÏDS
www.microids.com
http://www.beacon.gr
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: BEACON MULTIMEDIA
ΓΡΑΜΜΟΥ 71, 151 24 ΜΑΡΟΥΣΙ, ΤΗΛ: 6143252, FAX: 6243251
E-mail beacon@fdsweb.com
BEACON
MULTIMEDIA

RESIDENT EVIL 2
MISSION ACCOMPLISHED!

Είστε εθισμένοι στο Resident Evil 2, αλλά όλες οι προσπάθειές σας να το τερματίσετε δεν έχουν τελεσφορήσει; Μήπως δεν ξέρετε τι να κάνετε το Unicorn Medal, πώς να περάσετε τον Mr X ή πώς να φτάσετε μέχρι το τέλος σε λιγότερο από τρεις ώρες; Μην ανησυχείτε! Ορίστε ένας ολοκληρωμένος οδηγός στρατηγικής για το αγαπημένο σας παιχνίδι. Have fun και... σκοτώστε και μερικά ζόμπι για μένα!

του Βασίλη "pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr



Το παρόν κείμενο σκοπεύει να σας δείξει το βέλτιστο δρόμο που μπορείτε να ακολουθήσετε για να ολοκληρώσετε το παιχνίδι. Δεν περιέχει οτιδήποτε μπορείτε να συναντήσετε στο παιχνίδι κι ούτε πρόκειται να εστιάσει σε αυτά. Υποδεικνύει το συντομότερο δρόμο προς τη νίκη, ώστε να σας βοηθήσει να ξεκολλήσετε από το σημείο όπου είχατε κολλήσει τόσο καιρό ή να να τερματίσετε με A ranking. Μην απορήσετε λοιπόν αν δείτε πως μερικές τοποθεσίες ούτε καν αναφέρονται, αφού ούτως ή άλλως δεν είναι καίριες στην εξέλιξη της δράσης. Και κάτι τελευταίο: Αν παίζετε τον τίτλο για πρώτη φορά, προσπαθήστε να συμβουλευτείτε το κείμενο όσο το δυνατόν λιγότερο και, όταν το κάνετε, μη διαβάσετε πολύ τη συνέχεια - θα χάσετε ένα μέρος της μαγείας (κι ένα μεγάλο μέρος του τρόμου...)!

Η μεγαλύτερη δυσκολία που παρουσιάζει το παιχνίδι σε σχέση με τον οδηγό αυτό είναι η δυνατότητά του να ολοκληρωθεί με τέσσερις διαφορετικούς τρόπους (για λεπτομέρειες σας παραπέμπω στο review του παιχνιδιού στο τεύχος Απριλίου): Leon A, B - Claire A, B. Επειδή η εξέλιξη της δράσης στα A σενάρια παρουσιάζει μεγάλες ομοιότητες στους χαρακτήρες, προτίμησα να αφιερώσω το παρόν τεύχος στη λύση των A σεναρίων και των δύο χαρακτήρων. Η λύση ακολουθεί έναν κεντρικό άξονα, ο οποίος χωρίζεται σε δύο κλάδους που αναπτύσσονται ξεχωριστά για κάποιο διάστημα και μετά ενώνονται ξανά. Εχοντας ξεκαθαρίσει όλα αυτά, προχωρώ στο "ψητό"...

SCENARIO A: LEON & CLAIRE
ΑΣΤΥΝΟΜΙΚΟ ΤΜΗΜΑ - Η ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ

Μετά την έκρηξη ξεκινάς σε ένα δρόμο με ερείπια και ζόμπι. Προσπέρασέ τα με προσοχή, αντί να τα σκοτώσεις, και μπες στο οπλοπωλείο. Εκεί μπορείς να βρεις δύο κουτιά με σφαίρες για το όπλο σου. Μόλις τα ζόμπι σπάσουν το τζάμι και γευματίσουν με τον οπλοπώλη, μπορείς είτε να βάλεις την ουρά στα σκέλια και να το σκάσεις είτε να τα σκοτώσεις παίρνοντας και την καραμπίνα του (προτείνω το πρώτο, εεε... το δεύτερο!). Οταν βρεθείς στο δρομάκι, προχώρησε μέχρι το σταθμευμένο φορτηγό και πάρε τις σφαίρες. Τα ζόμπι σπάνε το φράκτη και επιτίθενται. Ξεφορτώσου τα και πήγαινε στην πόρτα στην άλλη άκρη του γηπέδου μπάσκετ. Εκεί φρόντισε να μη διακόψεις τα ζόμπι από το γεύμα τους και μπες στο λεωφορείο. Σκότωσε γρήγορα το ζόμπι που σέρνεται καθώς και το άλλο πιο μακριά, πάρε τις σφαίρες και βγες από την άλλη πόρτα. Λίγα μέτρα μένουν μέχρι το αστυνομικό τμήμα, αλλά είναι γεμάτα με ζόμπι. Οπως και πριν, προσπέρασέ τα με συνεχή ζιγκ-ζαγκ, μπες στην αυλή της αστυνομίας και από εκεί στην κεντρική αίθουσα. Θα βρεις σφαίρες και ink ribbons. Αναζήτησε τη μόνη ξεκλείδωτη πόρτα και μπες. Συναντάς έναν από τους ελάχιστους επιζήσαντες αστυνομικούς (but not for long!) και αυτός σου δίνει μία κάρτα εισόδου, την οποία και χρησιμοποιείς στον υπολογιστή στη ρεσεψιόν της κεντρικής αίθουσας. Οι πόρτες ξεκλειδώνουν. Προτίμησε την πόρτα που βρίσκεται πιο κοντά σε αυτήν όπου βρισκόταν ο πληγωμένος αστυνομικός. Ενα μπαούλο και ένα σημείωμα της αστυνομίας σε περιμένουν εκεί. Συνεχίζεις στο επόμενο δωμάτιο. Στο έδαφος είναι ένας αστυνομικός που ψάχνει το κεφάλι του. Κοίταξέ τον δύο φορές και θα βρεις σφαίρες. Λίγο παρακάτω βρίσκεται μια λίμνη αίματος. Χμ, κάτι ύποπτο συμβαίνει εδώ... Η πρώτη συνάντησή σου με έναν licker (δεν είναι αξιαγάπητα αυτά τα πλασματάκια; μέσα στην καρδιά μου τα έχω... -NOT-). Οι κοντινές επιθέσεις του είναι σχεδόν



Τα τσιγάρα, τα ποτά και τα ξενύχτια...

ακίνδυνες, τις μακρινές να φοβάσαι. Με έξι σφαίρες ξεμπέρδεψες και με αυτόν. Λίγο παρακάτω υπάρχουν και πράσινα βότανα για να γιατρευτείς. Μπες στην πόρτα στο τέλος του διαδρόμου. Προχωράς μέχρι να βρεις μία διπλή πόρτα, στην οποία μπαίνεις. Αριστερά σου, στο γραφείο, υπάρχει μία επιχειρησιακή αναφορά. Στο μικρό δωμάτιο παίρνεις ένα πακέτο σφαίρες που βρίσκεις παραπεταμένες σε μία γωνία.

[LEON: Ανάβεις το τζάκι με τον αναπτήρα. Η εικόνα καίγεται και το πρώτο κόκκινο πετράδι αποκαλύπτεται.]

Βγαίνεις από το δωμάτιο, προχωρώντας ξανά στο διάδρομο. Η επόμενη πόρτα κρύβει μερικά ζόμπι, όχι ιδιαίτερα απειλητικά. Μόλις τελειώσεις με αυτά, ανέβα τις σκάλες στα αριστερά σου. Προχωράς και βρίσκεις το άγαλμα με το δεύτερο κόκκινο πετράδι στο χέρι. Για να το ελευθερώσεις χρειάζεται να σπρώξεις το αριστερό αγαλματίδιο στη δεξιά πλάκα στο έδαφος και το δεξιό αγαλματίδιο στην αριστερή πλάκα. Κάνοντας αυτό, το πετράδι ελευθερώνεται από το άγαλμα και μπορείς να το πάρεις. Ανοίγεις την πόρτα πίσω από το άγαλμα και συνεχίζεις στο διάδρομο. Η πρώτη πόρτα που θα βρεις είναι το γραφείο των STARS (όχι του Hollywood, της αστυνομίας). Πάνω στο γραφείο του Chris βρί-


Burn, baby, BURN!

σκονται το ημερολόγιό του και το Unicorn Medal. Πάρε και το όπλο από την ντουλάπα (καραμπίνα για τον Leon, εκτοξευτής χειροβομβίδων για την Claire). Πίσω τώρα στην κεντρική αίθουσα, όπου τοποθετείς το Unicorn Medal σε μία υποδοχή στη βάση του αγάλματος. Ιδού το Spade Key!

Επιστρέφεις από το δρόμο από όπου μόλις ήρθες, μόνο που αυτή τη φορά χρησιμοποιείς το κλειδί να ξεκλειδώσεις τη μεταλλική πόρτα. Βρίσκεις μία αναφορά περιπολίας, ink ribbons και μία μανιβέλα. Για να φτάσεις τη μανιβέλα, σπρώξε τη σκάλα μέχρι το τέλος του διαδρόμου και ανέβα. Φεύγεις και επιστρέφεις στο δεύτερο όροφο.

Προσπερνάς τα αγάλματα και φτάνεις μέχρι την πόρτα που μέχρι πρότινος ήταν κλειδωμένη. Χρησιμοποιείς το κλειδί και μπαίνεις στη βιβλιοθήκη.

THE QUEST FOR THE HOLY... PLUGS/STONES

Ανέβα τη σκάλα και προχώρησε αριστερά. Οι σανίδες σπάνε και βρίσκεσαι σε ένα μυστικό δωμάτιο. Βλέποντας την εικόνα καταλαβαίνεις σε ποια θέση πρέπει να βρεθούν τα ράφια. Επειδή εδώ μπορεί να μπερδευτείς, αναφέρω ότι μετακινείς τα δύο κοντινότερα στην πόρτα από μία θέση στα δεξιά. Ο συνδυασμός ολοκληρώνεται και η εικόνα αποκαλύπτει το Bishop Plug (ή την πέτρα με το ερπετό για την Claire). Βγες από τη διπλή πόρτα, "τακτοποίησε" τους ανεπιθύμητους και μπες στο γραφείο της γραμματέως (στην απέναντι πλευρά του διαδρόμου). Παίρνεις το μικρό κλειδί από το γραφείο, το πρώτο κομμάτι από το ημερολόγιο της γραμματέως και τα ink ribbons από τη γραφομηχανή.

[CLAIRE: Πάρε τον αναπτήρα και μέσω της σκάλας κινδύνου κατευθύνσου στο δωμάτιο με το τζάκι. Το ανάβεις και παίρνεις το κόκκινο πετράδι.]

Βγαίνεις από την άλλη πόρτα, κατεβαίνεις το διάδρομο, μπαίνεις στην πόρτα μπροστά σου. Κατεβαίνεις την εξωτερική σκάλα (παίρνεις, αν θες, και τα πράσινα βότανα) και εισέρχεσαι στο νέο δωμάτιο. Το πτώμα στα πόδια σου έχει σφαίρες, ενώ περνώντας το κατώφλι του μεγάλου δωματίου σε περιμένουν μερικά ζόμπι, ζητώντας πολύ ευγενικά το αίμα σου. Αρνήσου λέγοντας πως είσαι ήδη εθελοντής αιμοδότης και αντάμειψέ τους για τον κόπο τους με μερικά κιλά ατσάλι. Στο δωμάτιο-γραφείο υπάρχουν βότανα πίσω από το τραπέζι και ένα χρηματοκιβώτιο από μπροστά. Ο συνδυασμός - όπως ήδη ξέρεις από τις σημειώσεις που έχεις βρει- είναι "2236". Μέσα στο χρηματοκιβώτιο βρίσκεις έναν χάρτη ολόκληρου του αστυνομικού τμήματος και πυρομαχικά για την καραμπίνα (ή τον εκτοξευτή). Προτού φύγεις ψάξε το μέρος για ink ribbons, αν και ήδη έχεις πολλά (άντε, για να μη σε παιδεύω: βρίσκονται στο δεύτερο πιο απομακρυσμένο ράφι, στο δεξιό άκρο του). Βγαίνοντας από το δωμάτιο, στρίβεις δεξιά και ανοίγεις δρόμο μέχρι το φλεγόμενο ελικόπτερο (τα κοράκια καλύτερα απόφυγέ τα τρέχοντας, δεν αξίζουν τις σφαίρες που θα σπαταλήσεις).

Στη γωνία πιο κοντά στην κάμερα που χρησιμοποιεί ο υπολογιστής όταν πρωτοβλέπεις το ελικόπτερο υπάρχει μία σκάλα. Την κατεβαίνεις και προχωράς μέχρι το τέλος του διαδρόμου, αποφεύγο-

ΑΛΛΑΞΤΕ ΕΜΦΑΝΙΣΗ

Ξεκίνησε νέο παιχνίδι με normal επίπεδο δυσκολίας. Μη συλλέξεις κανένα από τα αντικείμενα που βρίσκεις στο δρόμο σου (ούτε τις σφαίρες...). Μπαίνοντας στο αστυνομικό τμήμα, παίρνεις το πακέτο με τις σφαίρες από το γραφείο του κεντρικού δωματίου του πρώτου ορόφου και βγαίνεις ξανά έξω. Στο δρομάκι κάτω από το αστυνομικό τμήμα θα συναντήσεις τον Brad Vickers (τον πιλότο στο Resident Evil 1, για όσους δεν θυμούνται...), μόνο που τώρα είναι ζόμπι. Θα χρειαστεί 30 σφαίρες για να πεθάνει. Ψάχνοντάς τον ανακαλύπτεις ένα Special key. Τώρα μπορείς να ξεκλειδώσεις το locker στο δωμάτιο με το σκοτεινό θάλαμο, όπου θα βρεις πολλά καλούδια. Καινούριες εμφανίσεις και για τους δύο χαρακτήρες μαζί με ένα Colt S.A.A., ένα αρκετά χρήσιμο όπλο που προορίζεται για την Claire.




Hint: Ο ευκολότερος τρόπος για να ξεφορτωθείς τον Brad είναι να τον πλησιάσεις και μόλις αυτός ορμήσει προς εσένα, να κάνεις πίσω. Πέφτει στα πόδια σου, οπότε εσύ του κλωτσάς το κεφάλι και δεν χρειάζεται να σπαταλήσεις ούτε μία σφαίρα!!!

ντας ως συνήθως τα ενοχλητικά μεν αλλά όχι απειλητικά ζόμπι. Πίσω από την πόρτα υπάρχουν γραφομηχανή, σφαίρες και ένας μοχλός βαλβίδας. Τον παίρνεις και επιστρέφεις στο ελικόπτερο. Στην άλλη πλευρά του ανοιχτού φράχτη στο βάθος, χρησιμοποιείς το μοχλό για να γυρίσεις τη βαλβίδα που ελέγχει την πίεση του νερού. Η δεξαμενή σπάει λόγω υπερβολικής πίεσης και το νερό σβήνει τη φωτιά στο ελικόπτερο. Μέσα στον καπνό και τα συντρίμμια ανακαλύπτεις και μερικές σφαίρες. Επιστρέφεις στο διάδρομο και ακολουθείς την αντίθετη διαδρομή από πριν, μόνο που τώρα οι φλόγες δεν σε εμποδίζουν να διασχίσεις το διάδρομο και η πόρτα στα δεξιά είναι προσπελάσιμη. Μέσα στο δωμάτιο βρίσκονται το Diamond Key (αριστερά στο βάθος) και δύο υποδοχές που έρχονται πολύ βολικές στα νεοαποκτηθέντα κόκκινα πετράδια. Τοποθετώντας τα λοιπόν στις θέσεις τους, εμφανίζεται στο κέντρο το King Plug (ή η μπλε πέτρα). Επίστρεψε τώρα στο Evidence room (πρώτος όροφος, δεξιά από την κεντρική σκάλα) και άνοιξέ το με το κλειδί. Χρειάζεται λίγη προσοχή με τα ζόμπι, που αυτή τη φορά βρίσκονται αρκετά κοντά. (Hint: Αν βλέπεις ότι σε πλησιάζουν πολύ, σκότωσε μόνο ένα και βγες από την πόρτα. Τώρα μπες ξανά και επανάλαβε την ίδια διαδικασία. Είναι πολύ πιο εύκολο, αφού τα ζόμπι τοποθετούνται στην αρχική θέση της. ΟΜΩΣ αν δεν το σκοτώσεις εντελώς και βγεις πρωτύτερα, απλά θα έχεις σπαταλήσει μερικές σφαίρες, αφού εκτός από τη θέση γίνεται reset και το damage τους κάθε φορά!) Στο δωμάτιο βρίσκεις ένα φιλμ (όλα τα φιλμ που βρίσκεις μπορείς να τα εμφανίσεις στο σκοτεινό δωμάτιο δίπλα στην κεντρική σκάλα του πρώτου ορόφου, αλλά είναι χάσιμο χρόνου...) και πυρομαχικά για την καραμπίνα (Leon) ή εκρηκτικά C-4 (Claire).



Ε! Σαν πολύ δεν γνωριστήκαμε; Προτιμώ να...



...κρατήσουμε τις αποστάσεις (μια και καλή)!

Βγαίνεις από την άλλη πόρτα και τώρα βρίσκεσαι στο δωμάτιο όπου είχες βρει τον τραυματισμένο αστυνομικό. Θα σε χαιρετίσει με όχι τόσο φιλειρηνικές διαθέσεις, οπότε επιβάλλεται να του συμπεριφερθείς με τον ανάλογο τρόπο. Στο γραφείο υπάρχει και το Heart Key (ή ο πυροκροτητής). Με μία μικρή εξερεύνηση των αντικειμένων του χώρου ανακαλύπτεις σφαίρες κι ένα σημείωμα προς τον Leon. Τελειώνοντας την περιήγηση, στρέφεσαι στην αίθουσα ανάκρισης, η οποία ανοίγει με το Diamond Key. Εκεί παίρνεις ένα κομμάτι καλώδιο και το Rook Plug (ή την πέτρα με τον αετό) και "την κάνεις" διακριτικά -και γρήγορα- από το δωμάτιο!

Επιστροφή στο δωμάτιο όπου βρήκες το σημείωμα προς τον Leon.

ΕΝΑ ΟΧΙ ΚΑΙ ΤΟΣΟ ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΟ ΥΠΟΓΕΙΟ

Κατεβαίνεις το διάδρομο και ανοίγεις την πόρτα που βρίσκεται μπροστά σου με το Heart Key, το οποίο έπειτα πετάς, αφού πλέον είναι άχρηστο. Εδώ προτείνω ανεπιφύλακτα save, γιατί τώρα θα κατέβεις στο υπόγειο, και οι πιθανότητες να σκοτωθείς αυξάνουν με γεωμετρικό ρυθμό από εδώ και στο εξής. Κατεβαίνεις λοιπόν τις σκάλες, προχωράς στο διάδρομο, στρίβεις δεξιά και μπαίνεις στην πρώτη πόρτα που θα συναντήσεις στο δεξί σου χέρι (προσοχή όμως και στα σκυλιά! -η καραμπίνα είναι ό,τι καλύτερο για την αντιμετώπισή τους). Από εκεί μπορείς να ελέγξεις τη ροή της ενέργειας, αρκεί να χρησιμοποιήσεις σωστά τους διακόπτες. Σκοπός σου είναι να φτάσεις το δείκτη στο 80%. Για να γίνει αυτό αρκεί να ανεβάσεις τρεις από τους πέντε διακόπτες, χωρίς να φτάσεις όμως το δείκτη στα άκρα. Αν δεν τα καταφέρνεις, δοκίμασε το συνδυασμό up-up-down-down-up. Η ενέργεια επανέρχεται στα φυσιολογικά επίπεδα και τώρα μπορείς να χρησιμοποιήσεις το μηχάνημα αναγνώρισης κάρτας στη διπλανή πόρτα (το μόνο που σου λείπει πλέον είναι... η κάρτα!). Προτού φύγεις, πάρε και το χάρτη του υπογείου καθώς επίσης μερικά πράσινα βότανα.

[LEON: Βγαίνοντας κατευθύνεσαι δεξιά μέχρι να φτάσεις στο πάρκινγκ. Εκεί συναντάς τη γοητευτική και μυστηριώδη Ada Wong. Βοήθησέ τη να μετακινήσει το φορτηγό. Μόλις εξαφανιστεί, την ακολουθείς και προχωράς στο διάδρομο, μέχρι να βρεις τον Ben. Υστερα από τη μικρή και διαφωτιστική συζήτηση, αναλαμβάνεις ξανά τον έλεγχο. Οπως σου είπε και ο Ben, πρέπει να ανοίξεις την καταπακτή του υπονόμου με το κατάλληλο εργαλείο (manhole opener). Αυτό το βρίσκεις στο ράφι στα δεξιά σου. Πάρε το και μπες στην πόρτα που πριν από λίγο προσπέρασες, στην προσπάθειά σου να ακολουθήσεις την Ada. Αν τα γρυλίσματα των σκυλιών σε εκνευρίζουν, μπορείς να μετακινηθείς μέχρι το δεύτερο κελί, οπότε τα άτιμα σπάζουν την πόρτα του πρώτου κελιού και επιτίθενται αμέσως. Δύο βολές με το shotgun και σιωπούν για πάντα. Παρ' όλα αυτά, η προτεινόμενη λύση είναι να τα αγνοήσεις, φυλάσσοντας έτσι πυρομαχικά, που σε ανώτερα επίπεδα δυσκολίας δεν σου περισσεύουν καθόλου. Οποιαδήποτε κι αν είναι η επιλογή σου, μετά άνοιξε την καταπακτή με το manhole opener και κατέβα τη σκάλα. Επειτα από ορισμένες "γενικές εκκαθαρίσεις" συναντάς την Ada και αναλαμβάνεις τον έλεγχό της. Τακτοποιείς καταλ-

FILM D

★ Στο δωμάτιο S.T.A.R.S., δεύτερος όροφος του αστυνομικού τμήματος, ελέγχεις το ακατάστατο γραφείο κοντά στη φωτογραφία των S.T.A.R.S. (όχι εκείνο του Chris, το άλλο που βρίσκεται αριστερά καθώς μπαίνεις στην πόρτα). Επειτα από περίπου 50 προσπάθειες ανταμείβεσαι για την υπομονή σου με το Film D, ένα εντελώς αχρείαστο film που δείχνει την Rebecca (ποια είναι πάλι αυτή;).



λήλως τα σκυλιά, στρίβεις δεξιά και κατευθύνεσαι στην πόρτα. Πάρε το χάρτη και κατέβα τη δεξαμενή. Πρέπει να τοποθετήσεις τα κουτιά σε τέτοια θέση ώστε να σχηματίζουν ένα ευθύ μονοπάτι στον τοίχο. Μόλις το κάνεις, ανέβα πάλι επάνω και πίεσε το διακόπτη στο μηχάνημα. Η δεξαμενή γεμίζει με νερό και τα κουτιά που επιπλέουν σου επιτρέπουν να μετακινηθείς προς το κομμάτι που δωματίου που ήταν απροσπέλαστο. Ως ανταμοιβή για τις προσπάθειές σου, ορίστε και ένα Club Key. Βγαίνεις από το δωμάτιο, παίρνεις και κάποια πυρομαχικά εξερευνώντας το μόνο δωμάτιο αυτής της περιοχής που δεν είχες επισκεφθεί και επιστρέφεις στην αρχική θέση σου. Η Ada δίνει τα νεοαποκτηθέντα αντικείμενα στον Leon και αναλαμβάνεις ξανά τον έλεγχό του.]

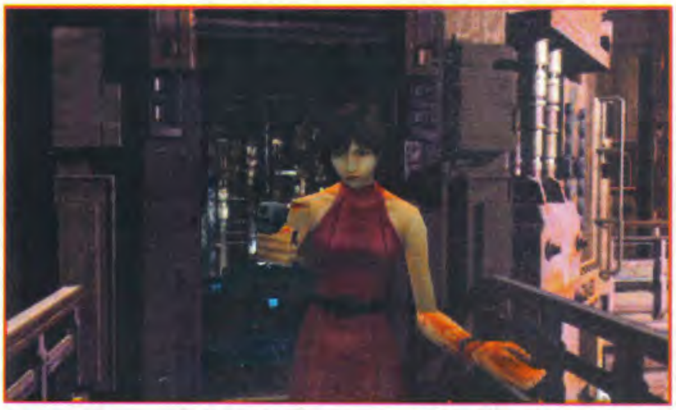
[CLAIRE: Ως Claire στρίβεις αριστερά αντί για δεξιά, διασχίζεις όλο το διάδρομο και εισέρχεσαι στην πόρτα στα αριστερά. Με μεγάλη προσοχή παραδίδεις τα σκυλιά στο Δημιουργό τους και κατεβαίνεις τη σκάλα. Το δωμάτιο στο αριστερό σου χέρι διαθέτει save point και -κλασικά- μπαούλο. Εξερχόμενη συναντάς τη Sherry, της οποίας το ρόλο αναλαμβάνεις. Ανέβα το ασανσέρ, προχώρησε δεξιά και μπες στην πόρτα μπροστά σου. Παίρνεις το χάρτη της περιοχής και κατεβαίνεις τα σκαλιά της δεξαμενής. Τοποθετείς τα κιβώτια ώστε να ακουμπούν στον τοίχο, ανεβάζεις τα νερά με το διακόπτη και παίρνεις το Club Key στην άλλη άκρη του δωματίου. Επιστρέφεις στην αρχική θέση σου κάνοντας και μία επίσκεψη στο δωμάτιο εκ δεξιών, που περιέχει και πυρομαχικά για τον εκτοξευτή. Τα αντικείμενα παραδίδονται στην Claire και έχεις για ακόμη μία φορά τον έλεγχό της.]

Επανέρχεσαι στο υπόγειο και κατευθύνεσαι στο θάλαμο αυτοψίας (ή αλλιώς νεκροτομείο), τον οποίο ανοίγεις με το Club Key. Χμ, κάτι ύποπτο συμβαίνει εδώ. Παίρνεις την κάρτα εισόδου, αλλά εκείνη τη στιγμή ζωντανεύουν μερικές δεκάδες ζόμπι (εντάξει, μπορεί να υπερβάλλω λίγο) και -τι άλλο;- σου επιτίθενται. Προχωρούν αργά, αλλά λόγω της ποσότητάς τους, μία-δύο δαγκωματιές σίγουρα θα τις αποκτήσεις. Πρόσεξε όμως μην το παρακάνεις, γιατί αν πέσουν περισσότερα από δύο πάνω σου, θα περάσει ένας κύριος με μαύρο κοστούμι να σου πάρει τα μέτρα... Αφού λοιπόν γεμίσεις το δωμάτιο με πτώματα, βγαίνεις στο διάδρομο και ανοίγεις την αποθήκη με την κόκκινη κάρτα εισόδου. Μέσα σε περιμένουν δύο κουτιά με σφαίρες για το hand-gun, ενώ οι θυρίδες κρύβουν μία τσάντα εξοπλισμού (μπορείς να κουβαλάς περισσότερα αντικείμενα) και ένα μυδραλιοβόλο. Καλύτερα ο Leon να πάρει την τσάντα και η Claire το μυδραλιοβόλο (άλλωστε το Magnum του άνδρα κάνει ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ τη δουλειά του!). Ανεβαίνεις ξανά επάνω, στον πρώτο όροφο, και επισκέπτεσαι το δωμάτιο ακριβώς δεξιά από τη σκάλα. Εκεί βρίσκεις το ημερολόγιο του νυχτοφύλακα και πυρομαχικά (και το Magnum, αν χειρίζεσαι τον Leon - oh, yeah!). Τώρα άνοιξε το χάρτη και πήγαινε στο μόνο δωμάτιο του πρώτου ορόφου που δεν έχεις επισκεφθεί μέχρι στιγμής. Αναφέρομαι στο μεσαίο δωμάτιο της δεξιάς συστοιχίας δωματίων. Το ανοίγεις με το Club Key, εισέρχεσαι και κάνεις το σταυρό σου που παίζεις στο Scenario A και όχι στο B (θα δεις στο επόμενο τεύχος τι γίνεται τότε...). Κάνοντας χρήση του αναπτήρα ανάβεις το τζάκι. Με βάση τις οδηγίες που σου δίνει ο πίνακας στην αντίθετη πλευρά του δωματίου, πρέπει να μετακινήσεις τα πλακίδια με ορισμένη αλληλουχία. Ακόμη κι αν δεν καταλαβαίνεις τι πρέπει να κάνεις, τρία πλακίδια είναι, οι πιθανοί συνδυασμοί είναι ελάχιστοι και μπορείς να βρεις το σωστό με την εις άτοπο απαγωγή (χμ, τελικά χρησίμευσαν αυτά που μας μάθαιναν στο σχολείο...). Αν δεν θες να παιδεύεσαι, μετρώντας από μακριά προς τα εδώ (όπως τα δείχνει η fixed camera), μετακίνησε τη 2η, την 3η και τέλος την 1η πλάκα. Αν τα έκανες όλα σωστά, ένα γρανάζι κολλημένο στον πίνακα του αντικρινού τοίχου θα αποδεσμευτεί και μπορείς να το πάρεις. Η θέση του γραναζιού αυτού είναι σε ένα παλιό, σκουριασμένο μηχανισμό-ρολόι του τρίτου ορόφου. Για να πας σε αυτό, ανέβα στο δεύτερο όροφο με τη σκάλα κινδύνου, προχώρησε στη βιβλιοθήκη και ανέβα στον τρίτο όροφο. Από εκεί είναι μονόδρομος μέχρι το δωμάτιο που περιέχει αυτό το μηχανισμό. Φτάνοντας, πήγαινε στη δεξιά πλευρά του δωματίου, εντόπισε μία εσοχή στον τοίχο και χρησιμοποίησε εκεί τη μανιβέλα. Μία ξύλινη σκάλα κατεβαίνει και τώρα έχεις πρόσβαση σε έναν μυστικό χώρο. Τοποθέτησε το γρανάζι στην κατάλληλη θέση και πάτησε το κουμπί. Οι τροχοί τίθενται σε κίνηση και βλέπεις μία πόρτα να ανοίγει. Πίσω από αυτή την πόρτα (βρίσκεται δεξιά σου, όταν εσύ κοιτάς το ρολόι) θα βρεις...

[LEON: ...το Knight Plug. Κατέβα τον αεραγωγό και μάζεψε και το γράμμα προς τον αρχηγό. Προχώρησε και ετοιμάσου για σκληρή μάχη. Μία από τις μεταλλάξεις του William Birkin σε περιμένει με ανυπομονησία, για να σου δείξει πόσο γρήγορα μπορεί να σε κόψει φέτες με τα μεταλλαγμένα χέρια του! Απόφυγε τις κοντινές μάχες, άδειασε αρκετό ατσάλι στα σωθικά του και θα βγεις νικητής χωρίς πολύ ιδρώτα. Πήγαινε μέχρι την κλειδωμένη πόρτα και βάλε τα τέσσερα plugs στις ανάλογες υποδοχές. Η πόρτα ανοίγει, και μόλις απέκτησες πρόσβαση στους υπονόμους.

ΩΡΑ ΓΙΑ ΜΕΡΙΚΑ ΜΠΑΝΑΚΙΑ... ΣΤΟΥΣ ΥΠΟΝΟΜΟΥΣ

Από εκεί πλέον μπορείς εύκολα να βρεις το δωμάτιο που έχει ink ribbons, το σημείωμα προς το μάνατζερ του... υπονόμου (!) και μία γραφομηχανή. Εξερχόμενος από το δωμάτιο, συναντάς την Ada για ακόμη μία φορά. Επακολουθεί ένας μικρός τσακωμός, εσύ τρως μία σφαίρα στον ώμο και τώρα ανα-



Η Ada, ενώ σας αποκαλύπτει ότι είναι κατάσκοπος της Umbrella... Ουπς, μήπως δεν έπρεπε να το μαρτυρήσω αυτό;

λαμβάνεις το ρόλο της Ada. Ακολουθείς την άγνωστη γυναίκα μέσα από τον αεραγωγό και τη συναντάς. Επειτα κατεβαίνεις τη σκάλα και γίνεσαι ξανά Leon. Προχώρησε κάτω το διάδρομο και βρες το wolf coin. Συνέχισε να πορεύεσαι στον υπόνομο, μέχρι να φτάσεις στο χώρο με τα πολλά μηχανήματα. Εδώ χρησιμοποιείς το μοχλό για να κατεβάσεις τη γέφυρα. Πέρασε απέναντι και ανέβασέ την ξανά (εμπιστεύσου με, θα χρειαστεί).]

[CLAIRE: ...το δεύτερο κομμάτι της μπλε πέτρας. Τα συνδυάζεις και δημιουργείται η πέτρα με το jaguar. Εχοντας όλες τις πέτρες και τα εκρηκτικά συν τον πυροκροτητή, κατευθύνεσαι στο διάδρομο όπου βρίσκεται η μπροστινή πλευρά του πεσμένου ελικόπτερου. Συνδυάζεις τα εκρηκτικά με τον πυροκροτητή και τα τοποθετείς στην αριστερή πόρτα. Ενας διάδρομος ανοίγεται και έχεις πρόσβαση στο γραφείου του αρχηγού της αστυνομίας. Πίσω από το γραφείο του υπάρχει ένας πίνακας. Πατάς ένα κουμπί κάτω από τον πίνακα, αυτός μετακινείται και αποκαλύπτονται οι τρεις θήκες για τις αντίστοιχες πέτρες. Τις τοποθετείς σύμφωνα με τις ενδείξεις που αναγράφονται στον πίνακα και ανοίγει μία μυστική δίοδος. Μπες εκεί, πάρε το γράμμα προς τον αρχηγό και κατέβα με τον ανελκυστήρα. Στο επόμενο δωμάτιο βρίσκεται και αυτός μέσα. Παρακολουθείς το video με το τραγικό τέλος του (καταλαβαίνεις καλύτερα τι του συνέβη, αν στη συνέχεια δοκιμάσεις να κατέβεις τη σκάλα...), παίρνεις τα πυρομαχικά και κατεβαίνεις με θάρρος τη σκάλα (προτείνω πάντως να κάνεις πρώτα ένα save).



Θεός σχωρέσ' τον!

Ακολουθεί μάχη με τον μεταλλαγμένο Birkin. Αφού στεφθείς νικήτρια, επιστρέφεις για να πάρεις τη Sherry και επισκέπτεσαι ξανά μαζί της το πεδίο της μάχης. Κατεβάζεις τη σκάλα και μπαίνεις στους υπονόμους μαζί με τη Sherry. Αυτή, δυστυχώς, πέφτει και εξαφανίζεται από τα μάτια της Claire, επομένως αναγκάζεσαι για ακόμη μία φορά να αναλάβεις την προστασία της μικρής. Τα πράγματα δεν είναι τόσο δύσκολα όσο φαίνονται (ομολογώ πάντως ότι η έλλειψη ενός όπλου από τα χέρια του ήρωα είναι κάπως ανησυχητική, ειδικά όταν υπάρχουν αιμοβόρα ζόμπι τριγύρω...): Απλά προχωράς ευθεία, μπαίνεις στην πρώτη πόρτα που συναντάς και εξέρχεσαι από τον αεραγωγό. Επειτα από μία μικρή cutscene, ο έλεγχος επανέρχεται στην Claire. Προχωράς βαθύτερα στον υπόνομο και μπαίνεις στην πόρτα που συναντάς, μη παραλείποντας να μαζέψεις και ορισμένα -αρκετά χρήσιμα, ομολογουμένως- πράσινα βότανα. Στο μεγάλο δωμάτιο όπου μόλις εισήλθες υπάρχουν save points και ένα σημείωμα. Προτού χρησιμοποιήσεις το ασανσέρ, κατέβα τη σκάλα, για να ανακαλύψεις πυρομαχικά, σπρέι πρώτων βοηθειών και... ένα ζόμπι. Σου έχω εμπιστοσύνη ότι θα το περιποιηθείς καταλλήλως! Τώρα κατέβα με την πλατφόρμα στους υπονόμους. Πάρε το χάρτη, βγες από την πόρτα και βρες τα flame rounds ψάχνοντας κοντά στο μακρινό (ως προς την κάμερα) άκρο του διαδρόμου. Επειτα ακολούθησε την αντίθετη κατεύθυνση, στρίψε αριστερά (τις αράχνες αντιμετώπισέ τες είτε τρέχοντας είτε σκοτώνοντάς τες) και ξανά αριστερά στους καταρράκτες. Συναντάς την Annette, τη μητέρα της Sherry. Αποφασίζετε να ακολουθήσετε διαφορετικούς δρόμους. Χρησιμοποίησε το μοχλό για να κατεβάσεις τη γέφυρα, πέρασε απέναντι και ανέβασέ την ξανά (έχω τους λόγους μου που στο λέω...).]

Περπατάς ώσπου εμφανίζεται ένας αλιγάτορας (και τι αλιγάτορας...), προφανώς πεινασμένος! Μεταβολή χωρίς δεύτερη σκέψη και πίσω ολοταχώς. Μόλις βρεις τον κόκκινο διακόπτη (μία στροφή πριν από την -κλειδωμένη!- πόρτα), πάτησέ τον και μία φιάλη υγραερίου ελευθερώνεται. Περίμενε μέχρι το συμπαθές ζωάκι να πάει να την καταβροχθίσει και πυροβόλησε τη στιγμή που την κρατά στα δόντια του... Μετά το "μπουμ!" (περίμενε μέχρι να επανέλθουν οι παλμοί σου σε φυσιολογικά επίπεδα!), πήγαινε πίσω από το δρόμο από όπου ήρθε ο αλιγάτορας.

[CLAIRE: Ανοιξε την πόρτα και πάρε το νόμισμα και τη Sherry.]

Ανέβα τη σκάλα, στρίψε αριστερά και πάρε το ημερολόγιο του υπευθύνου του υπονόμου και το νόμισμα του αετού. Μετά κατευθύνσου δεξιά και σταμάτησε την περιστροφή της έλικας με το μοχλό. Ετσι μπορείς να διασχίσεις τον αεραγωγό και να βρεθείς στην άλλη πλευρά. Τώρα δεν έχεις παρά να περπατήσεις μέχρι τον καταρράκτη. Τοποθέτησε τα δύο μετάλλια-νομίσματα στις αντίστοιχες υποδοχές και η ροή των νερών σταματά, επιτρέποντάς σου να περάσεις. Ανοιξε την πόρτα που μόλις εμφανίστηκε και ετοιμάσου για μία δωρεάν βόλτα με το τρένο. Πήγαινε πρώτα δεξιά, άνοιξε το διακόπτη για να ηλεκτροδοτηθεί το βαγόνι και μπες από την άλλη πλευρά του βαγονιού. Αν παίζεις ως Leon, θα έχεις μία επίσκεψη από ένα άκακο ζωάκι, που έχει την κακή συνήθεια να βάζει τα χέρια του εκεί που δεν πρέπει. Φρόντισε να του κόψεις αυτή την κακή συνήθεια πυροβολώντας του τα χέρια.

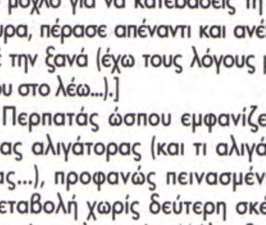
UMBRELLA LABS

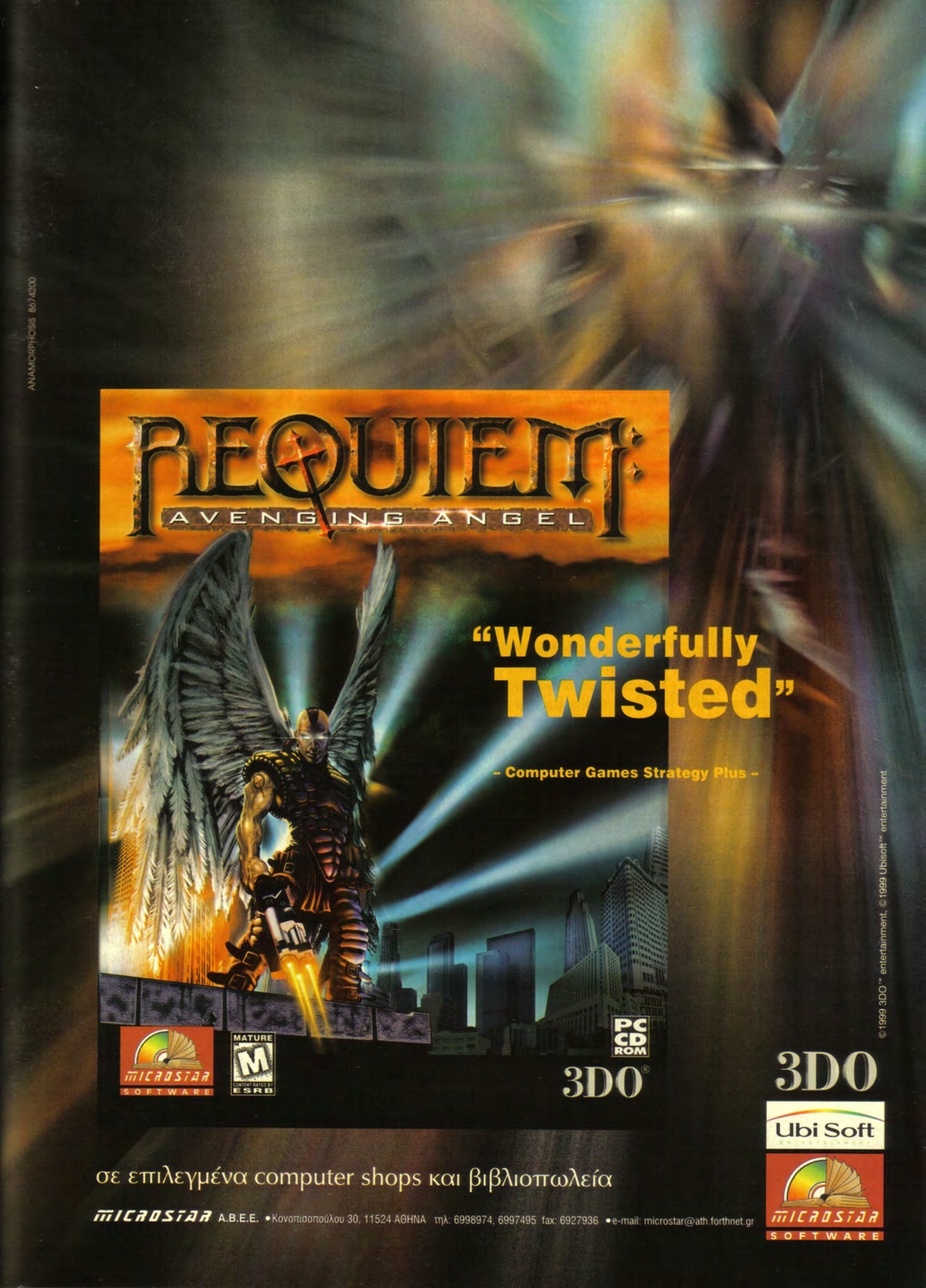
Μόλις τελειώσει η βόλτα, κατεβαίνεις από το τρένο και ανάβεις με τον αναπτήρα ένα όπλο με φωτοβολίδες στα αριστερά σου. Από τη λάμψη γυαλίζει ένα πεσμένο κλειδί, το οποίο και παίρνεις (αμ τι, θα το άφηνες;). Ανοίγεις την πόρτα και συνεχίζεις. Διασχίζεις το διάδρομο ώσπου να συναντήσεις ορισμένα ζόμπι και την πρώτη διασταύρωση. Στρίψε αριστερά και ψάξε το νεκρό κορμί που κείτεται εκεί.

[LEON: Βρίσκεις κομμάτια από την καραμπίνα, που συνδυαζόμενα

BONUS ΟΠΛΑ

Ολοκληρώνοντας το πρώτο scenario σε λιγότερο από 2 1/2 ώρες με βαθμολογία Α ή Β, παίρνεις τον εκτοξευτή ρουκέτας με άπειρα πυρομαχικά. Τώρα, όσον αφορά στο Β scenario, έχεις δύο επιλογές: Τερματίζοντας σε 3 ώρες σου δίνουν το sub-machine gun και σε 2 1/2 ώρες ανταμείβεσαι με τον εκτοξευτή ρουκέτας (πάλι), μαζί με το πανίσχυρο gatling gun.




ANAMORPHOSIS 8674200
REQUIEM
AVENGING ANGEL
"Wonderfully Twisted"
- Computer Games Strategy Plus -
MICROSTAR SOFTWARE
MATURE M CONTENT RATED BY ESRB
PC CD ROM
3DO
©1999 3DO™ entertainment, ©1999 Ubisoft™ entertainment
3DO
Ubi Soft
MICROSTAR SOFTWARE
σε επιλεγμένα computer shops και βιβλιοπωλεία
MICROSTAR A.B.E.E. •Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ τηλ: 6998974, 6997495 fax: 6927936 •e-mail: microstar@ath.forthnet.gr

με το ήδη υπάρχον όπλο δημιουργούν το super shotgun.]

[CLAIRE: Βρίσκεις το διαβόητο spark gun, που τελικά δεν είναι και τίποτα το φοβερό! Συνιστώ να το ξοδέψεις από νωρίς, ώστε να συντηρήσεις πυρομαχικά για άλλα, πιο σημαντικά όπλα.]

Κατευθύνεσαι δεξιά και μπαίνεις στην πρώτη πόρτα που βρίσκεις. Ακόμη λίγα ζόμπι σε περιμένουν για να εξασκήσεις τις ικανότητές σου στη σκοποβολή. Παίρνεις τα πράσινα βότανα και ανεβαίνεις τη σκάλα. Στο νέο δωμάτιο θα βρεις ink ribbons, γραφομηχανή και πυρομαχικά για Magnum & Shotgun του Leon ή flame & grenade rounds για την Claire. Μετά τη συλλογή όλων των ανωτέρω αντικειμένων επιστρέφεις στην πλατφόρμα με το βαγόνι. Μέσα βρίσκεις επιπλέον πυρομαχικά και ένα κλειδί για να ενεργοποιήσεις την πλατφόρμα. Πάρε το, χρησιμοποίησέ το στο κουτί ελέγχου που βρίσκεται έξω από το βαγόνι και πάτησε το κουμπί ενεργοποίησης. Εισέρχεσαι στο βαγόνι και ετοιμάζεσαι για ακόμη μία μάχη με τον William. Η δεύτερη μεταλλαγή του απαιτεί περισσότερο ιδρώτα για να σκοτωθεί. Προτίμησε να πηγαίνεις στην άλλη άκρη της πλατφόρμας και να τον πυροβολείς μία-δύο φορές, προτού μπεις στο πεδίο βολής του. Μόλις γίνει αυτό, τον προσπερνάς, σταματάς στην αντίθετη άκρη και πάλι από την αρχή. Το μόνο επικίνδυνο σημείο είναι η προσπέραση, αλλά αν φροντίζεις η κίνηση να γίνεται διαγώνια και να περνάς από πίσω του και όχι από μπροστά, δεν πρόκειται να σε πετύχει ούτε μία φορά. Συνιστάται η χρήση του Spark Gun για την Claire, αφού τα ΒΑΡΙΑ πυρομαχικά θα είναι αναγκαία για την τελική μάχη (η χρήση Spark Gun τότε θα ισοδυναμεί με αυτοκτονία!).

Μετά την επιτυχία στη μάχη επιστρέφεις στο βαγόνι. Μόλις τελειώσει το animation, εξερεύνησε το χώρο για να βρεις διάφορα αντικείμενα. Προχώρησε ανατολικά μέχρι την παγωμένη πόρτα. Στο δωμάτιο αυτό βρίσκεις και παίρνεις τη fuse case - κάνοντας χρήση της στο διπλανό μηχανισμό, λαμβάνεις την τελευταία fuse, την οποία πρέπει να τοποθετήσεις στο σταυροδρόμι ανάμεσα στον ανατολικό και το δυτικό διάδρομο. Η ενέργεια επανέρχεται και τώρα μπορείς να ανοίξεις και τις κλειδωμένες πόρτες. Προηγουμένως όμως επιβάλλεται να επισκεφθείς και τη δυτική πτέρυγα και να μπεις στο θάλαμο εκ δεξιών σου. Διαβάζεις τα δύο σημειώματα και ενεργοποιείς το anti-BOW πρόγραμμα στον υπολογιστή. Σκότωσε το φυτό στον αεραγωγό με φλογοβόλο (ο Leon το βρίσκει στο locker του δωματίου, η Claire έχει έτσι κι αλλιώς flame rounds). Μόλις το πεδίο είναι ελεύθερο, μπορείς με την άνεσή σου να ανεβείς εκεί και να συλλέξεις τις σφαίρες και τα ink ribbons. Ηρθε η ώρα να ανοίξεις την κλειστή πόρτα με το διακόπτη. Πίσω παραμονεύουν δύο μεταλλαγμένα, δηλητηριώδη, κινούμενα φυτά (τι σκέφτηκαν οι άνθρωποι...). Αν έχεις φλογοβόλο, ξεπέταξέ τα στα γρήγορα, ειδάλλως θα χρειαστεί μεγαλύτερη προσοχή στην αντιμετώπισή τους (αν δηλητηριαστείς, επίστρεψε στην καλλιέργεια μπλε βοτάνων στο δωμάτιο με το anti-BOW). Ανοιξε την πόρτα, σκότωσε άλλο ένα φυτό και κατέβα τη σκάλα δίπλα στον πελώριο μεταλλαγμένο κορμό. Περνάς από το επόμενο δωμάτιο, παίρνεις το χάρτη και συνεχίζεις στην αίθουσα πειραμάτων. Στον προθάλαμο ανοίγεις την κλειδωμένη θυρίδα με το Weapon Box Key και παίρνεις τα Magnum parts, το απαραίτητο συμπλήρωμα στο Magnum του Leon για να γίνει Custom Magnum και να κόβει... ξέρεις τι! Για την Claire, αντί για parts έχει απλά grenade rounds (απογοήτευση). Μπαίνεις στην κυρίως αίθουσα, όπου ανακαλύπτεις (εκτός από πολλούς εχθρούς) μία κόκκινη κάρτα. Παίρνοντας την κόκκινη κάρτα, βγαίνεις από τον αγώνα, εεε... το δωμάτιο (ήθελα δεν ήθελα, πάλι στα αθλητικά το γύρισα) και...

[CLAIRE: Συναντάς την Annette, από την οποία παίρνεις τις οδηγίες για το serum, και έπειτα ανοίγεις την πόρτα του απέναντι θαλάμου (αυτού που μοιάζει με μεταλλαγμένη κερήθρα). Εξοντώνεις το έντομο (έντομο δύο μέτρα; Τέλος πάντων...), δολοφονείς τα μικρά του, που έχουν καθίσει πάνω στο πληκτρολόγιο, και χρησιμοποιείς τον υπολογιστή. Εισάγεις τον κωδικό "guest".

THE GRAND FINALE

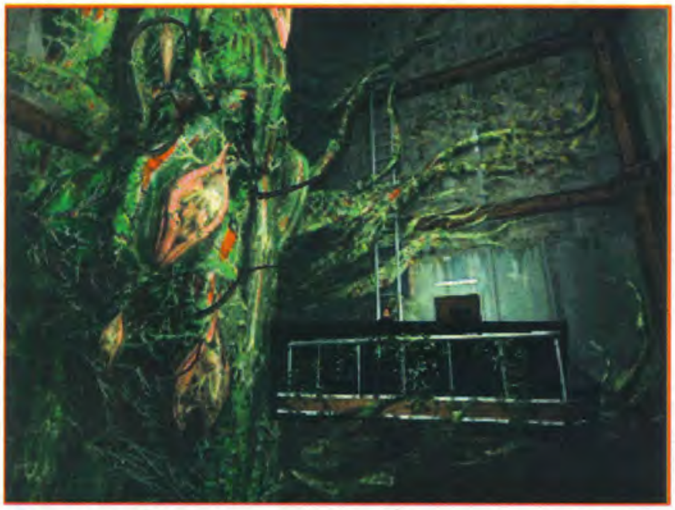
Μπορείς πλέον να επιστρέψεις στην ανατολική πτέρυγα, όπου χρησιμοποιείς την ειδική κάρτα στην πόρτα και μπαίνεις στον απαγορευμένο χώρο. Στέλνεις και τα τελευταία ζόμπι του σεναρίου Α να βρουν το Δημιουργό τους, ανοίγεις τα φώτα και συλλέγεις όσα αντικείμενα βρίσκονται εκεί. Το πιο σημαντικό είναι η MO disk, το διαβατήριο για τον παράδεισο (ή την κόλαση, αν τελικά χάσεις από τον τελικό αρχηγό...).]

[LEON: Βγαίνοντας συναντιέσαι με την Annette, από την οποία λαμβάνεις τον G-Virus. Οδεύοντας προς την έξοδο, που απαιτεί την MO disk, παρακολουθείς και μία ολίγον τι μελό cutscene, με την Annette και την Ada να πεθαίνουν και τον Leon να θρηνεί και να εκτοξεύει εις το πυρ το εξώτερον τον καταραμένο G-Virus.]

[CLAIRE: Ανάμεσα στα αντικείμενα θα βρεις ένα serum canister. Πηγαίνεις στον υπολογιστή και κάνεις χρήση του canister αυτού, πατάς το κουμπί στο δίπλα τερματικό και παίρνεις το επεξεργασμένο serum. Τέλος, δεν έχεις παρά να κατέβεις ξανά τη σκάλα δίπλα στο γιγάντιο φυτό, φτάνοντας μέχρι την P4 πόρτα στο δωμάτιο όπου βρήκες την ειδική κάρτα και να χρησιμοποιήσεις το serum στον υπολογιστή στα αριστερά. Κατόπιν κατευθύνεσαι στην πόρτα που απαιτεί την MO disk.]

Χρησιμοποιείς τη δισκέτα MO στην πόρτα, κάνεις απαραιτήτως save (ως συμβουλή προτείνω να αφήσεις και όλα τα αντικείμενα εκτός από τα απολύτως αναγκαία -δηλαδή ένα-δύο First Aid Spray και πυρομαχικά- στο μπαούλο, γιατί θα μεταφερθούν στο B scenario και θα σου φανούν χρήσιμα με τον εναπομείναντα χαρακτήρα) και προχωράς να συναντήσεις τη μοίρα σου. Η τελευταία και πιο επικίνδυνη μετάλλαξη του William Birkin σε περιμένει. Ααα... το τελευταίο χτύπημα προτού πεθάνει είναι θανατηφόρο, όση ενέργεια και να έχεις, για αυτό φρόντισε να βρίσκεσαι αρκετά μακριά πριν από την τελευταία βολή σου.

Καλή επιτυχία!



Είδατε τα αποτελέσματα του υπερτροφισμού των φυτών (λόγω της μόλυνσης); Ποτέ ξανά σκουπίδια στις θάλασσες! (Το κοινωνικό μήνυμα ήταν μία προσφορά του PC MASTER.)

MICROCHIP group

Η μεγαλυτερη αλυσιδα καταστηματων πληροφορικης

καταστηματα 14

STANDARD Plus

ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ 3 Hardware & Service



intel inside pentium®!!!

Microsoft Windows98

Microsoft OEM System Builder Gold Partner

Model 100 Office

Intel BI440ZX AGP
Dimm 32MB 100Mhz 8ns
W.Digital 4.3GB UDMA/66
Creative 36X with Control
ATI 3DCharger 8MB AGP
Creative ES1373 64 PCI
No Modem
Middle ATX (2Fan & 235W)
Multimedia 130Keys
Genius NetMouse Pro
Primax 60watt +Microphone
Windows98 + Bonus Pack

celeron™ PROCESSOR

366 Mhz	220.000	ή 12 x 25.800
400 Mhz	235.000	ή 12 x 27.600

Model 150 Home

Intel BI440ZX AGP
Dimm 64MB 100Mhz 8ns
W.Digital 6.4GB UDMA/33
Creative 36X with Control
Diamond Viper 550 TNT 8Mb
Creative ES1373 64 PCI
No Modem
Middle ATX (2Fan & 235W)
Multimedia 130Keys
Genius NetMouse Pro
Primax 60watt +Microphone
Windows98 + Bonus Pack

celeron™ PROCESSOR

366 Mhz	249.900	ή 12 x 29.300
400 Mhz	262.000	ή 12 x 30.700

Model 200 Cyber

Intel RC440BX AGP
Dimm 64MB 100Mhz 8ns
W.Digital 6.4GB UDMA/33
Creative 36X with Control
Riva128 ZX 8 Mb 2X AGP
Sound Blaster 64 PCI
Crypto 56k Internal V90&Kflex
Middle ATX (2 Fan & 235W)
Multimedia 130Keys
Genius NetMouse Pro
Primax 60watt + Microphone
Windows98 + Bonus Pack

celeron™	366 Mhz	273.000	ή 12 x 31.990
pentium® II	350 Mhz	305.000	ή 12 x 35.800
pentium® II	400 Mhz	338.000	ή 12 x 39.600
pentium® III	450 Mhz	399.000	ή 12 x 46.800

Model 300 Gamer

Intel SR440BX AGP
Dimm 64MB 100Mhz 8ns
W.Digital 8.4GB UDMA/66
Creative 36X with Control
nVidia TNT 16MB on board
S.Blaster 64 PCI on board
Crypto 56k Int. V90 & Kflex
Middle ATX (2 Fan & 235W)
Multimedia 130Keys
Genius NetMouse Pro
Primax 120watt + Microphone
Windows98 + Bonus Pack

pentium® II	350 Mhz	327.000	ή 12 x 38.400
pentium® II	400 Mhz	359.000	ή 12 x 42.100
pentium® III	450 Mhz	425.000	ή 12 x 49.800
pentium® III	500 Mhz	509.000	ή 12 x 58.100

Model 400 Graphics

Intel SR440BX AGP
Dimm 1284MB 100Mhz 8ns
W.Digital 10.2GB UDMA/66
Creative 36X with Control
nVidia TNT 16MB On board
S.Blaster 64 PCI On board
Crypto 56k Int. V90 & Kflex
Middle ATX (2 Fan & 235W)
Multimedia 130Keys
Genius NetMouse Pro
Primax 60watt + Microphone
Windows98 + Bonus Pack

pentium® II	350 Mhz	355.000	ή 12 x 41.600
pentium® II	400 Mhz	389.000	ή 12 x 45.600
pentium® III	450 Mhz	452.000	ή 12 x 52.990
pentium® III	500 Mhz	539.000	ή 12 x 61.500

Model 500 Power

Intel SE440BX-2 AGP
Dimm 128MB 100Mhz 8ns
W.Digital 9.1GB Expert (7200rpm)
Promise Ultra66 Controller
Hitachi DVD 6x GT2500
STB VOODOO III 16MB AGP
Sound Blaster 256 Value PCI
Crypto 56k Int. V90 & Kflex
Middle ATX (2 Fan & 235W)
Multimedia 130Keys+NetMouse
Primax 3D300W+ Microphone
Windows98 + Bonus Pack

pentium® II	350 Mhz	465.000	ή 12 x 54.500
pentium® II	400 Mhz	499.000	ή 12 x 58.500
pentium® III	450 Mhz	563.000	ή 12 x 65.990
pentium® III	500 Mhz	649.000	ή 12 x 74.000

Operator SUNTECH
Ραντεβού Τηλέφωνα Μηνύματα Επεξεργασία κειμένου Φαξ Ταμείο
ΛΙΑΝΙΚΗ 25.000 δρχ

Mr Business 98
- Επεξεργασία Κειμένου
- Λογιστικά φύλλα
- Βάση Δεδομένων
- Γραφικά
- Cliparts

1 Μήνας δωρεάν
GROOVYNET
πρόσβαση στο INTERNET

2000 Ready

CE by TÜV HELLAS (RWTÜV) S.A

TOP Product CHIP

The Intel® Inside Logo and Pentium® are registered trademarks and MMX™ and celeron™ is a trademark of Intel Corporation in the United States and other countries

Στις μετρητοίς τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18% .Στίς δόσεις συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%. Επιτόκιο 28%

Αργυρούπολη
Αργυρουπόλεως 42
9961945

Πειραιάς
Σκουζέ 16
4280145-7

Νέα Σμύρνη
Βίαντος 14
9311313

Αιγάλεω
Ιερά οδός 289
5310655

Νίκαια
Πέτρου Ράλλη 114
4945520-22

Πετράλωνα
Χαμοστέρνας 24
3412800

Ηλιούπολη
Πρωτόπαππα 59
9968008

Ν.Ηράκλειο
Λ.Ηρακλείου 389
2851401

Χολαργός
Λ.Μεσογείων 245
6747478

Μελίσσια
Λ.Δημοκρατίας 15Β
8035735

Π.ΦΑΛΗΡΟ
Αχιλλέως 47
9854750

Θεσσαλονίκη
Φιλλιπουπόλεως 71
031-748751

Πάτρα
Κωσταν/πόλεως 31
061-438670-1

Ηράκλειο
Ε.Αντιστάσεως 108
081-282624

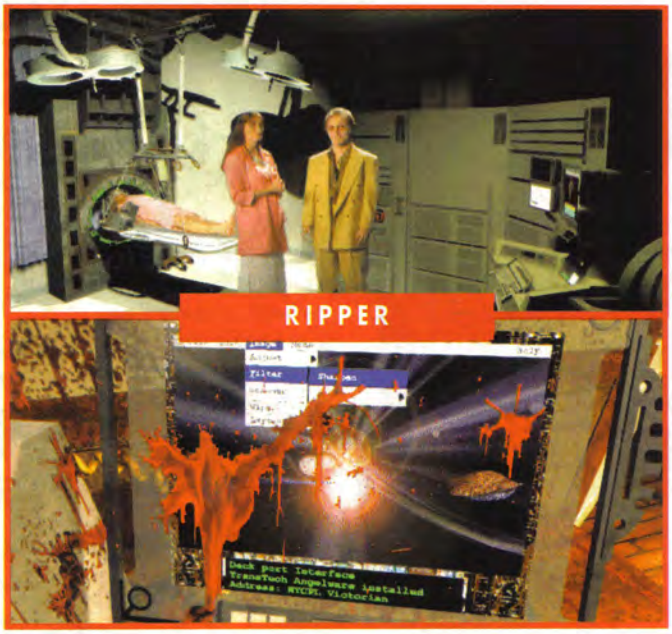
Microchip online
www.microchip.gr
microchip@microchip.gr

ADVENTURE SOS

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Στο προηγούμενο τεύχος έγραφα για τους φίλους μου Βαγγέλη Κράτσα και Γιάννη Φεταλίδη, οι οποίοι έπαιζαν Magic: The Gathering και δεν σταματούσαν με τίποτα. Κάποιοι από εσάς παρεξηγηθήκατε και αφήσατε μηνύματα στο Forum του "PC Master". Ε, καλά, βρε παιδιά, λίγο χιούμορ δεν βλάπτει... Κάποια στιγμή πρέπει να μάθετε να ξεχωρίζετε τι είναι πλάκα προς φίλους και τι όχι.

Ας περάσουμε όμως αμέσως στα γράμματά σας.


RIPPER

RIPPER

Η ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΟΥΚΗ ρωτά πώς ανοίγει το συνδυασμό της πόρτας του διαμερίσματος του Magnota στην ΤΡΙΤΗ ΠΡΑΞΗ. Χμ, στη λύση που έχω δημοσιεύσει στο ειδικό τεύχος του PC GAMES που κυκλοφόρησε πέρυσι το καλοκαίρι, γράφω τα εξής:

Αποσύνδεσε το Lock που έχει οκτώ buttons. Υπάρχουν έξι circuits. Διαίρεσε το νούμερο κάθε circuit διά του τέσσερα και το νούμερο που παίρνεις είναι ο συνδυασμός που ζητάς. Η λύση ισχύει 100%, απλώς πρέπει να προσέξεις ότι το box με τα circuits είναι από την άλλη μεριά της πόρτας.

WORLD OF LEGENDS: SON OF THE EMPIRE

Ο ΜΑΡΚΟΣ ΝΤΑΒΡΑΔΟΣ έστειλε ένα e-mail και ρωτά για το συγκεκριμένο παιχνίδι και σίγουρα περιμένει απάντηση. Η e-mail όμως διεύθυνση που έχει δηλώσει δεν λειτουργεί και έτσι 3-4 μηνύματα που του έστειλα επέστρεψαν. Απλώς θα τον ενημερώσω από τη στήλη αυτή ότι δεν ξέρω το συγκεκριμένο παιχνίδι και έτσι δεν μπορώ να τον βοηθήσω. Ισως αν μου έγραφε τι είδους παιχνίδι είναι και ποιας εταιρίας, να μπορούσα να έβρισκα κάτι στο Internet.

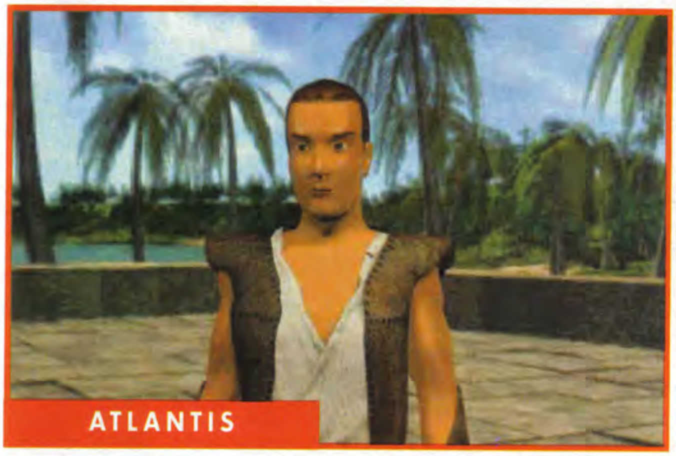
ATLANTIS: THE LOST TALES

Η ΠΟΠΗ ΤΣΙΚΗ ρωτά τι πρέπει να κάνει στον τρίτο γρίφο που της βάζει η γριά που συναντάς μέσα στην σπηλιά στο δάσος. Αντιγράφω λοιπόν από τη θαυμάσια λύση του παιχνιδιού που έχει γράψει ο φίλος Γιάννης Πατρίκος:

"... Μόλις λύσεις κι αυτόν το γρίφο, η ανικανοποίητη γριά σού λέει να πας να βρεις κάτι που είναι κάπου ψηλά, να το πλύνεις, να φανερωθεί ο Ασπρος και άλλα τέτοια ακατανόητα και σου δίνει μια δερμάτινη τσάντα. Οπότε εσύ απλά ψάχνεις. Πήγαινε πρώτα από το δρόμο που ακολούθησες για να πας τη Βασίλισσα στο flyer. Αυτό που ψάχνεις είναι ένα τόξο και μερικά βέλη, τα οποία βρίσκονται μαζί σε εκείνο το δρόμο. Από εδώ που βρίσκεσαι, ο πιο ευκολομνημόνευτος δρόμος είναι να ακολουθήσεις την αντίθετη πορεία απ' αυτήν που πήρες όταν σε καταδίωκαν οι στρατιώτες, να φτάσεις εκεί όπου ήταν το flyer και να ακολουθήσεις το δρόμο που είχες πάρει στην αρχή μέχρι εκεί που φτάνεις στο γεφυράκι. Αυτή τη φορά περνάς το γεφυράκι, στρίβεις αριστερά και προχωρείς ευθεία. Το τόξο με τα βέλη πρέπει να είναι εκεί. Πάρ' τα και βάλ' τα στο inventory. Τώρα θα πρέπει να τα πλύνεις, σύμφωνα με τις οδηγίες της γριάς. Κατέβα πάλι στο γεφυράκι, πέρασέ το και πήγαινε ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία. Πέρασε το ρυάκι και κάνε μεταβολή. Πάρε το τόξο από το inventory, κοίταξε χαμηλά και κάνε κλικ το τόξο στο νερό (θα φανεί η ακριβής τοποθεσία). Τώρα, πέρνα πάλι το ρυάκι και πήγαινε ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, φτάνεις πάλι στο γεφυράκι, πέρασέ το, ευθεία.

Μείνε έτσι όπως σε αφήνει το πρόγραμμα μετά την τελευταία μετακίνηση. Πάρε το τόξο από το inventory. Θα δεις ένα πραγματικό τόξο μπροστά σου. Περίμενε έτσι μέχρι να ακούσεις κάτι να κινείται στα φυλλώματα πίσω σου. Κάνε γρήγορα μεταβολή. Θα δεις ένα λευκό αγριογούρουνο να καλπάζει με κατεύθυνση κάθετη προς το δρόμο που βρίσκεται μπροστά σου. Σημάδεψέ το και σκότωσέ το. Ισως θα χρειαστούν αρκετές επαναλήψεις της διαδικασίας περίμενε-μεταβολή-σημάδεψε μέχρι να τα καταφέρεις (δεν χρειάζεται να κάνεις load game, το αγριογούρουνο ξαναεμφανίζεται). Για να σκοτωθεί, πάντως, θα πρέπει η μύτη του βέλους να "αγγίζει" το σώμα του αγριογούρουνου, όταν πατήσεις το κουμπί του mouse. Οταν το σκοτώσεις, πηγαίνεις μπροστά του. Το αγριογούρουνο ψυχομαχεί. Πάρε το βραχιόλι που φαίνεται περασμένο στη μύτη του. Το ζώο εξαφανίζεται! Αφήνει κάποια απομεινάρια αίματος. Πάρε τη δερμάτινη τσάντα από το inventory και κάνε την κλικ επάνω στο αίμα. Βάλε τη γεμάτη τσάντα στο inventory ξανά. Πήγαινε


ATLANTIS



ATLANTIS



MIGHT & MAGIC 6

πίσω στη γριά. (Από εδώ που βρίσκεσαι πήγαινε ευθεία, λίγο αριστερά, ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία. Μπες μέσα. Μετά τη συνομιλία με τη γριά, ρώτα τη συνέχεια, ακόμα κι αν έχεις χρησιμοποιήσει όλες τις επιλογές, μέχρις ότου σε βάλει για ύπνο. Θα δεις σε όραμα αυτά που έγιναν στο τέμπλο της θεάς (μοιάζει με Στόινχεντζ). Η Δύναμη έχει ελευθερωθεί! Ξυπνάς και βλέπεις, εκτός από τη γριά, και μια ιέρεια-πιλότο. Η γριά κανονίζει ώστε η ιέρεια να σε επιστρέψει στην Ατλαντίδα. Προτού φύγεις, έχεις πάλι την ευκαιρία να τη ρωτήσεις. Ρώτησέ τη για όλα, μέχρι να σου δώσει μια φιάλη, η οποία περιέχει μια περίεργη σκόνη. Βγες έξω. Σε σταματά η ιέρεια. Μίλησέ της εξαντλώντας τις ερωτήσεις και βγες έξω. Επιστρέφετε στην Ατλαντίδα..."

Η συνέχεια δική σου.

MIGHT & MAGIC 6

Ο ΒΑΣΙΛΗΣ ΜΑΡΓΕΛΗΣ αλλά και άλλοι φίλοι μού ζητούν να τους στείλω τις σημειώσεις που, όπως είχα αναφέρει παλαιότερα, έχω κρατήσει. Συγγνώμη παιδιά, αλλά αυτό δεν γίνεται. Ευχαρίστως να σας απαντήσω σε όποιο σημείο του παιχνιδιού έχετε κολλήσει.

Στο ίδιο παιχνίδι ένα φίλος ΚΩΣΤΑΣ, χωρίς άλλα στοιχεία, με ρωτά σε ένα δισέλιδο τυπωμένο γράμμα για 4-5 προβλήματα που αντιμετωπίζει και ζητά βοήθεια. Φίλε ΚΩΣΤΑ, γράψε μου ξανά με το πλήρες όνομα και τη διεύθυνσή σου και οπωσδήποτε ένα τηλέφωνο που να μπορώ να σε βρω. Διαφορετικά πώς θα σου απαντήσω;

Ο ΚΟΦΙΝΑΚΗΣ ΑΝΤΡΕΑΣ ρωτά τι πρέπει να κάνει για να παραδεχτεί η Janice στο Δημαρχείο ότι έχει βρει το συνδυασμό της πόρτας στο Goblinwatch, αφού ο ίδιος την έχει ανοίξει πληκτρολογώντας τη λέξη NILBOG, που όπως έχουμε πει είναι το αντίθετο του GOBLIN, αλλά εκείνη επιμένει να κάνει σαν να μην την έχει ανοίξει.

Φίλε Αντρέα, κάνεις λάθος. Ο συνδυασμός που σου ζητά η Janice δεν είναι αυτός. Από την είσοδο προχώρησε δεξιά και κάτω. Στο τέλος υπάρχει ένα δωμάτιο με πολλά cabinets στον τοίχο. Σε ένα από αυτά θα βρεις ένα wall safe μέσα στο οποίο θα βρεις ένα scroll που περιγράφει το συνδυασμό για το Vault. Αυτό είναι το αντικείμενο που απαιτείται για το συγκεκριμένο quest που σου έχει αναθέσει η Janice.

SPACE QUEST 1

Ο ΣΤΑΥΡΑΚΑΚΗΣ ΣΤΡΑΤΟΣ ρωτά τι πρέπει να απαντήσει στο droid που τον ρωτά σε ποιον σέκτορα να τον οδηγήσει.

Αυτό που πρέπει να κάνεις είναι να πας στο μπαρ και να παραγγείλεις διαδοχικά τρία ποτά, το ένα μετά το άλλο. Τότε θα ακούσεις μία συζήτηση όπου θα αναφέρουν το σέκτορα που θέλεις. Εν πάση περιπτώσει η σωστή απάντηση είναι "Sector HH".

SPACE QUEST 2

Ο ίδιος ρωτά τι πρέπει να κάνει στο κλουβί που βρίσκεται φυλακισμένος. Καταρχήν, πρέπει να έχεις μαζί σου τα spores. Αυτά τα παίρνεις από την αρχή περίπου του παιχνιδιού, εκεί όπου πέφτει το σκάφος που σε μεταφέρουν, στο λαβύρινθο με τις ρίζες (roots). Εχοντας τα spores στην κατοχή σου, όταν βρεθείς στο κλουβί, μίλα στο φρουρό σου συνέχεια μέχρι να έρθει κοντά σου. Τότε του πετάς τα spores και τον σκοτώνεις. Πάρε τώρα τα κλειδιά του και άνοιξε το κλουβί σου.

LARRY 3

Τέλος, ο ΣΤΑΥΡΑΚΑΚΗΣ ΣΤΡΑΤΟΣ ρωτά ποιος είναι ο συνδυασμός για το Locker της Suzi. Πολύ απλά, έχοντας την spa keycard τύπωσε την εντολή "READ THE BACK OF THE SPA KEYCARD". Στο πίσω μέρος θα βρεις τρεις τοποθεσίες. Βρες τις αντίστοιχες τοποθεσίες στο μικρό manual του παιχνιδιού με τον τίτλο "Nonotoonyt Tonite. Your Guide to the Island". Κατάγραψε τις σελίδες του μικρού αυτού manual στις οποίες αντιστοιχούν τα μέρη αυτά. Είναι διαφορετικές (random) κάθε φορά. Αυτά τα τρία νούμερα των σελίδων όπου αντιστοιχούν τα προαναφερόμενα τρία μέρη είναι τα νούμερα του συνδυασμού που ζητάς.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια. Περιγράψτε μας σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. PC



MIGHT & MAGIC 6

ROBERTA WILLIAMS
Αποκαλυπτική συνέντευξη

Ακούσετ' εσείς, φίλοι κι εδικοί μου,
να σας επώ την παραπόνεσή μου,
να σας επώ τον πόνο μ' ο καημένος
για μιαν αγάπ' απού μ' απορπισμένος.

(απορπισμένος = απελπισμένος)

Από ένα ριζίτικο, δημοτικό τραγούδι της Κρήτης

Στο προηγούμενο άρθρο έγραφα για τις εξελίξεις που σημειώθηκαν στο χώρο της Sierra. Συνεχίζουμε στο τεύχος αυτό με μία καταλυτική συνέντευξη της Roberta Williams, που δόθηκε στον Randy Sluganski, διευθυντή του Site Just Adventure, στο Internet στα τέλη Μαρτίου. Σημειώστε ότι επειδή η συνέντευξη είναι πολύ μεγάλη, δημοσιεύουμε αποσπάσματά της.

Randy Sluganski: *Πολλοί φίλοι των adventures ένιωσαν σαν να είχε πεθάνει κάποιος μέσα στην οικογένειά τους όταν άκουσαν τα νέα για τις απολύσεις στη Sierra. Πώς ένιωσες και πες μου αν τις περίμενες.*

Roberta Williams: Στην πραγματικότητα έχουν γίνει πολύ περισσότερες απολύσεις. Η Sierra ουσιαστικά έχει διαλυθεί. Προφανώς δεν είμαι ευχαριστημένη με αυτά που συμβαίνουν. Ο Ken και εγώ δουλέψαμε πολύ σκληρά, περισσότερα από 20 χρόνια, για να δημιουργήσουμε την εταιρία. Ηταν πάρα πολύ ισχυρή και πήγαινε πολύ καλά όταν την πουλήσαμε το 1996. Είναι παρωδία αυτό που συμβαίνει στη Sierra. Οσο άσχημα και να νιώθω, δεν μπορώ να κάνω τίποτα. Ο,τι έγινε έγινε. Ξέραμε, ο Ken και εγώ, ότι πουλώντας την εταιρία είχαμε ουσιαστικά τελειώσει. Αλλοι άνθρωποι αποφάσιζαν πια. Ηταν μία πολύ δύσκολη απόφαση που έπρεπε να πάρουμε, την πήραμε και τώρα πρέπει να ζήσουμε με αυτήν και να συνεχίσουμε. Το μέλλον για εμάς τώρα πια είναι η νέα εταιρία του Ken, η WorldStream Communications (Talkspot.com). Και οι δύο προσπαθούμε να κάνουμε το καλύτερο που μπορούμε στον τομέα αυτό.



R.S.: *Πιστεύεις ότι υπάρχει κάποια εταιρία που θα μπορέσει να συνεχίσει την παράδοση των adventure games στη θέση της Sierra;*

R.W.: Ακούω ότι υπάρχουν πολλές μικρές εταιρίες που συνεχίζουν να εργάζονται πάνω στα adventure games. Καμιά, πάντως, από τις γνωστές. Μου φαίνεται ότι εταιρίες όπως η Sierra, η LucasArts κ.λπ. δεν ενδιαφέρονται να παράγουν adventure games την περίοδο αυτή. Ισως κάποια άλλη εταιρία εμφανιστεί μέσα στο κενό αυτό και φέρει πάλι τα adventure games στην πρώτη γραμμή. Μπορεί όμως και με το Gabriel Knight 3 της Jane Jensen και ίσως με ένα νέο Leisure Suit Larry, που μπορεί να μπει στην παραγωγή, η Sierra τελικά να δει ότι τα adventures δεν πηγαίνουν και τόσο άσχημα και έτσι να αποφασίσει να μην τα αφήσει οριστικά πίσω της.

R.S.: *Είναι πιθανόν με τα σημερινά δεδομένα, όπου κυριαρχεί το marketing, να μπορέσει κάποιος άλλος να δημιουργήσει αυτό που εσύ και ο Ken κατορθώσατε πριν από 20 χρόνια ή ο κόσμος των παιχνιδιών έχει αλλάξει τόσο δραματικά ώστε να εμποδίζει, να αποκλείει τέτοιου είδους δημιουργικότητα;*

R.W.: Δεν πρόκειται να υπάρξουν άλλοι Ken και Roberta Williams ούτε κάποια άλλη εταιρία που να γίνει ό,τι η Sierra για τους adventurers και όχι μόνο. Αυτοί οι καιροί θα ανήκουν σε ένα νοσταλγικό παρελθόν. Ομως δεν θέλουμε να ζούμε συνεχώς με το παρελθόν, έτσι δεν είναι; Ο,τι έγινε έγινε, δεν μπορεί να επαναληφθεί αυτή η πολύ μεγάλη περίοδος δημιουργικότητας και φαντασίας, τουλάχιστον όχι με τον ίδιο τρόπο. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν μπορεί κάποιος άλλος (ή ένα άλλο ζευγάρι) να κατορθώσει να κάνει μεγάλες δημιουργίες με μία νέα εταιρία στο μέλλον. Υπάρχουν πάρα πολλοί δημιουργικοί επιχειρηματίες και κάποιος από αυτούς θα καλύψει το κενό. Είμαι απόλυτα σίγουρη γι' αυτό. Είναι καιρός να κοιτάξουμε προς το μέλλον και να δούμε πού μας οδηγεί...

R.S.: *Υπάρχει περίπτωση εσύ ή ο Ken να δημιουργήσετε μία νέα, μικρή εταιρία, για να παράγετε τα παιχνίδια σας;*

R.W.: Ο Ken ήδη έχει ξεκινήσει την WorldStream Communications. Σίγουρα για την ώρα δεν είναι μία "game" company, αλλά ενδιαφέρεται να κάνει μία σειρά ενδιαφερόντων πραγμάτων στο Internet, πιθανόν και κάποια μορφή παιχνιδιού στο μέλλον. Σε ό,τι αφορά εμένα, αυτή τη χρονιά θα αποτραβηχτώ τελείως, κάνοντας ταξίδια, χτίζοντας ένα εξοχικό στο Νέο Μεξικό, μαθαίνοντας ισπανικά, διαβάζοντας βιβλία, παίζοντας computer games, σερφάροντας στο Internet κ.λπ. Ισως δραστηριοποιηθώ από τον επόμενο χρόνο. Και τότε όμως θα ασχοληθώ με τη WorldStream Communications. Μην περιμένετε από μένα ή τον Ken να ασχοληθούμε με τα παιχνίδια όπως παλιά. Αν κάποια στιγμή στραφούμε προς αυτά, θα είναι παιχνίδια βασισμένα στο Internet.

Παρασκήνια, σκέψεις και σχόλια για τα αγαπημένα σας games

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

R.S.: *Ησουν και θα είσαι η βασίλισσα του adventure gaming. Πώς βλέπεις το μέλλον σου;*

R.W.: Οπως είπα αυτή τη χρονιά θα κάνω διακοπές. Τον επόμενο χρόνο... ποιος ξέρει. Χρειάζομαι λίγο χρόνο για να αποτοξινωθώ από τα computer games και να ξαναγεμίσω τις μπαταρίες μου. Πίστεψε με, το μέλλον δεν έχει να κάνει με τη Sierra. Προς το παρόν, θέλω να ξεκουραστώ.

R.S.: *Υπάρχει στην πορεία της εταιρίας κάποια πράξη ή απόφαση σας που θα επιθυμούσατε να επανορθώνατε;*

R.W.: Η απάντηση είναι πολύ εύκολη. Το μεγαλύτερο λάθος που κάναμε ο Ken και εγώ ήταν που ασχοληθήκαμε με την παραγωγή cartridge games για την Atari game machine, τον Vic 20, το ColecoVision κ.λπ. στις αρχές του 1980, με αποτέλεσμα να απορροφήσουμε όλα τα χρήματα από τα adventure games μας. Η απόφαση αυτή γονάτισε κυριολεκτικά την εταιρία. Η Sierra δεν θα υπήρχε σήμερα αν δεν είχε έρθει η ξαφνική επιτυχία-φαινόμενο του King's Quest I. Επειτα από αυτό η εταιρία δεν ασχολήθηκε ΠΟΤΕ ξανά με cartridge games για τα Nintendo, Sony PlayStation κ.λπ.

R.S.: *Εσύ έκανες το είδος των adventure games να δεσπόζει, να κυριαρχεί απέναντι σε όλα τα άλλα. Εξακολουθεί η κυριαρχία του ή πλέον έχει μπει στη γωνία;*

R.W.: Μέχρι πριν από λίγο καιρό δέσποζε, τώρα όμως φαίνεται να μειώνεται σημαντικά η ισχύς του. Ελπίζω να βρεθούν κάποιες άλλες δυνάμεις που θα ξαναβάλουν τα adventure games στην πρώτη θέση.

R.S.: *Το Mask of Eternity είναι το παιχνίδι που έχει αμφισβητηθεί περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο - ίσως ακολουθεί το Phantasmagoria! Οι κριτικοί είτε το αγάπησαν πολύ είτε το απέρριψαν τελείως. Δεν φαίνεται να υπάρχει μέση κατάσταση. Τι σκέφτεσαι για αυτό;*

R.W.: Η πραγματική ερώτηση είναι γιατί το King's Quest: Mask of Eternity ήταν διαφορετικό. Η απάντηση είναι ότι τα adventure games, έτσι όπως τα γνωρίσαμε, είναι πια νεκρό είδος, εκτός από όλους εμάς που τα αγαπήσαμε και τα τιμήσαμε. Το πρόβλημα είναι ότι όλοι εμείς γινόμαστε όλο και πιο μικρή κατηγορία ανθρώπων. Αν είχα κάνει το King's Quest 8 όπως τα παλιά παιχνίδια, θα έπαιρνε τις καλύτερες κριτικές, αλλά θα σημείωνε μειωμένες πωλήσεις. Είμαι απόλυτα σίγουρη γι' αυτό. Η ιδέα ήταν να φέρω νέο κοινό στο adventure games playing, το οποίο πριν δεν ενδιαφερόταν για το συγκεκριμένο είδος. Μπορεί οι hard-core adventure gamers να έγιναν έξαλλοι μαζί μου, αλλά πρέπει να καταλάβουν τα κίνητρά μου. Προσπαθώ να φέρω νέο αίμα στο είδος. Προσπαθώ να μην το αφήσω να σβήσει. Οι καιροί αλλάζουν και ταυτόχρονα τα γούστα των ανθρώπων. Πρέπει να επιδιώξεις να συσπειρώσεις το ευρύτερο δυνατόν κοινό, αν θέλεις να διατηρήσεις το είδος ζωντανό και υγιές. Ενα τελευταίο σχόλιο: Το Grim Fandango φαίνεται να παίρνει πολύ μεγάλες κριτικές, ενώ το Mask of Eternity θεωρείται προδότης, ένα απαίσιο παιχνίδι. Και όμως το Mask of Eternity πούλησε τα διπλάσια αντίτυπα απ' ό,τι το Grim Fandango. Τι αποδεικνύει αυτό; Οτι είμαστε πιο επιτυχημένοι αν φέρουμε νέους ανθρώπους στην αγορά των adventure games. Αυτό είναι καλό για όλους μας, έστω και αν σημαίνει ότι θα αλλάξουν μερικά πράγματα στο είδος και οι φανατικοί των adventure games πρέπει να αποδεχτούν το γεγονός αυτό. Το παλιό είδος των adventure games δεν χωρά στον σημερινό κόσμο, εξάντλησε τη δυναμική του.



R.S.: *Στα newsgroups και τον ειδικό Τύπο φαίνεται να θεωρούν ότι πρόκειται για έναν κύκλο που κάποια στιγμή όλα τα είδη των games κάνουν και πιστεύουν ότι τα adventure games θα είναι πολύ δυνατότερα σε λίγα χρόνια. Πρόκειται για μία προσωρινή φάση ή υπάρχουν και άλλες αιτίες για την κρίση αυτή;*

R.W.: Πάντοτε υπάρχουν κύκλοι στον τομέα της ψυχαγωγίας. Αυτό ισχύει στον κινηματογράφο, τη μουσική, το χορό, τη μόδα και προφανώς και στα computer games. Προφανώς θα τα ξαναδούμε στο προσκήνιο, αλλά με κάποιες αλλαγές που θα επιφέρουν οι τεχνολογικές εξελίξεις και η μεταβολή της διάθεσης των ανθρώπων.

R.S.: *Υπάρχουν φήμες χρόνια τώρα στο Internet ότι το Phantasmagoria ήταν το "άλμπατρος" της Sierra. Υπάρχει εγκυρότητα στις φήμες αυτές και, αν όχι, πώς ξεκίνησαν όλα όσον αφορά στην αντίστροφη πορεία της εταιρίας;*

R.W.: Τι; Το Phantasmagoria είναι ο πιο εμπορικός τίτλος που είχε ποτέ η Sierra! Πούλησε σχεδόν ένα εκατομμύριο αντίτυπα! Κανένα άλλο προϊόν της Sierra δεν έχει πλησιάσει αυτό το νούμερο. Παραδέχομαι ότι το Phantasmagoria 2 δεν πήγε τόσο καλά, αλλά το πρώτο είχε τρομερή επιτυχία. Θεωρώ λάθος της Sierra που κυκλοφόρησε τόσο σύντομα το Phantasmagoria 2. Ετσι, δεν μπορέσαμε να του δώσουμε την ποιότητα που είχε το πρώτο. Το άλλο λάθος είναι ότι, αφού πουλήσαμε τη Sierra, στη νέα διεύθυνση δεν άρεσε καθόλου η σειρά και έτσι τη σταμάτησαν!

R.S.: *Οι κριτικοί δεν σου φέρθηκαν και πολύ δίκαια. Φαίνεται ότι όσο πιο δυνατή γινόταν η Sierra τόσο πιο έντονη γινόταν και η κριτική απέναντί σου. Πώς αντιμετώπιζες αυτή την κατάσταση;*

R.W.: Μου έκαναν κριτική; Στην πραγματικότητα με κορόιδευαν. Μου έχουν πει διάφορα πράγματα, ότι είμαι ιδιοφυΐα, πως ό,τι έγινα οφείλεται στο σύζυγό μου Ken κ.ά. Σίγουρα τις πρώτες μέρες με επηρέαζε πολύ και με πλήγωνε όταν ήταν αρνητική. Με το πέρασμα του χρόνου, όμως, δεν επηρεαζόμουν πλέον. Δεν θέλω με αυτό να νομίζουν ότι δεν άκουγα τα σχόλιά τους και ότι δεν τα έπαιρνα υπόψη μου. Είναι πολύ σημαντικό να δέχομαι κριτική από ανθρώπους που παίζουν τα παιχνίδια μου, να μου λένε τι ακριβώς νιώθουν γι' αυτά.

R.S.: *Εχεις να πεις μερικά τελευταία λόγια που θα δώσουν κουράγιο στους χιλιάδες θαυμαστές σου;*

R.W.: Θέλω να πω σε όλους αυτούς που με ακολούθησαν όλα αυτά τα χρόνια πόσο πολύ τους εκτιμώ. Θέλω να τους ευχαριστήσω γιατί μου επέτρεψαν να βάλω τα παιχνίδια μου στη ζωή τους. Δεν θα ήμουν τίποτα χωρίς αυτούς.

Οσον αφορά στο μέλλον, όπως ήδη έχω πει, αυτή τη χρονιά ξεχάστε με. Ισως του χρόνου ή το 2001. Ειλικρινά νιώθω ότι οι μπαταρίες μου έχουν αδειάσει τελείως. Πρέπει να ξαναγεμίσω από ενέργεια, κάτι που ίσως απαιτήσει λίγο χρόνο. Οταν συμβεί όμως, να προσέχετε, γιατί θα επανέλθω δριμύτερη! PC

ULTRAHLE

Ποιος το περίμενε...

Είχατε φανταστεί ποτέ, όταν ξεκινήσατε την ενασχόλησή σας με τους emulators, ότι κάποτε θα φτάναμε σε σημείο να εξομοιώνουμε συστήματα όπως το Nintendo 64; Για να πω την αλήθεια εγώ δεν το πίστευα. Κι όμως! Οι emulators έχουν σχεδόν ξεφύγει από τη ρετρό διάθεση που τους διακατείχε, και σήμερα είναι δυνατόν να παίζουμε στον υπολογιστή ακόμα και το Golden Eye, ένα Doom-clone που το κουτάκι της συσκευασίας του αναγράφει με μεγάλα, ευδιάκριτα κίτρινα γράμματα: "Only for N64"...

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Ναι, λοιπόν, είναι αλήθεια! Δεν ξέρω αν ήταν αυτό που περιμένατε (τα γράμματά σας αυτό έδειχναν), πάντως το UltraHLE, ο Nintendo 64 emulator είναι εδώ και περιμένει να τον τρέξετε. Οπως διαβάζουμε και στο Readme του αρχείου, οι κατασκευαστές του θεωρούν ότι πρόκειται για την κυκλοφορία που -αν μη τι άλλο- θα ταράξει τα νερά της emulator σκηνής. Το δίχως άλλο έχουν απόλυτο δίκιο. Δεν συζητάμε για το αν είναι καλό ή κακό αυτό που έκαναν (σίγουρα για τους fans του N64 αλλά και των emulators είναι καλό), ωστόσο η κυκλοφορία του προκάλεσε μεγάλο σάλο, ξεσήκωσε θύελλα μηνύσεων και ήταν η αφορμή (μαζί με τους διάφορους emulators που βγήκαν για το PSX) να κλείσουν πολλά emulator sites, όσα δε απέμειναν ή είναι καλά κρυμμένα, όποτε μόνο όσοι γνωρίζουν μπορούν να τα βρουν, ή δεν έχουν ROMs. Αν και μετά τις δικαστικές διαμάχες αποδείχτηκε ότι οι emulators είναι νόμιμοι, καμία εταιρία δεν θα ρισκάρει, τη στιγμή που υπάρχει ακόμα διαθέσιμη η κονσόλα της, να αφήσει χωρίς απάντηση την κυκλοφορία ενός προγράμματος που εξομοιώνει τη συμπεριφορά του μηχανήματός της. Γνωρίζουν πολύ καλά ότι, άσχετα από τις προειδοποιήσεις περί πνευματικής ιδιοκτησίας σύμφωνα με τις οποίες πρέπει να έχουμε στην κατοχή μας το original παιχνίδι για την κονσόλα ή το μηχάνημα που αρχικά κυκλοφόρησε για να το εξομοιώσουμε, εμείς θα αδιαφορήσουμε και θα το κατεβάσουμε ούτως ή άλλως. Φανταστείτε λοιπόν πώς θα πράξουν οι υπεύθυνοι μιας τέτοιας εταιρίας, όταν δουν τις πωλήσεις τους να μειώνονται αισθητά, αφού αν κάποιος μπορεί να εξομοιώνει το μηχάνημά τους δεν έχει λόγο να το αγοράσει. Είναι σίγουρο ότι θα ζημειωθούν εταιρίες όπως η Nintendo, άσχετα αν δεν θέλουμε να το παραδεχτούμε γιατί δεν μας συμφέρει. Ετσι, κάπως πρέπει να προστατεύσουν αυτά που τους ανήκουν. Σίγουρα λοιπόν ισχύει αυτό που διαβάσαμε στο Readme, αλλά μόνο που δεν είναι τα πράγματα ακριβώς έτσι όπως τα σκέφτηκαν οι προγραμματιστές του. Προσωπικά δεν είμαι κατά του emulator, το αντίθετο μάλιστα (πάντα μου άρεσε το Banjo-Kazooie), αλλά πιστεύω ότι, μια και γνώριζαν πώς θα εξελιχθούν τα πράγματα, έπρεπε να περιμένουν λίγο καιρό ακόμη, ώστε να μη γίνει αυτό που έγινε. Ηταν που ήταν τα πράγματα δύσκολα, τώρα έγιναν ακόμα δυσκολότερα...



Hello! It's me. Mario!



Τρέχα, Luigi... ΤΡΕΧΑ, αν θες να βγούμε πρώτοι.

Τώρα θα μου πείτε, αφού έριξες το νομικό μπλα μπλα, πες μας λίγα για τον emulator. Λοιπόν, εδώ μάλλον αρχίζουν τα δύσκολα καθώς, αφού σας πω τα system requirements, θα ξεσηκωθείτε και θα στέλνετε γράμματα στο περιοδικό κατηγορώντας τον Bill Gates και τις εταιρίες για τις αναβαθμίσεις κ.λπ. Προτού συνεχίσω, να σας πω ότι ο emulator έχει πολλές απαιτήσεις και ότι κανείς δεν σας υποχρεώνει να τον τρέξετε. Αν έχετε αυτά που θέλει, καλώς. Αλλως, sorry, game over. Πάμε λοιπόν (για καλό και για κακό έχετε λίγο αιθέρα κοντά σας). Ελάχιστες απαιτήσεις: Επεξεργαστής PII στα 233MHz, 32MB System RAM και Voodoo1 Based 3Dfx Card (Glide Drivers Required). Προτεινόμενο σύστημα: Επεξεργαστής PII 300MHz, 64MB System RAM, Voodoo2/Banshee Based 3Dfx Card (Glide Drivers Required). Ιδανικό σύστημα (εδώ θα χρειαστείτε αιθέρα): Επεξεργαστής PII 400MHz, 64MB System RAM, Voodoo2/Banshee Based 3Dfx Card (Glide Drivers Required). Ωραία... Πείτε ότι τα έχουμε αυτά, από ταχύτητα εξομοίωσης πώς πάμε; Λοιπόν, ο εν λόγω emulator δοκιμάστηκε και στις τρεις συνθέσεις μηχανήματος. Τα αποτελέσματα του crash test έχουν ως εξής: Πρώτη σύνθεση, η minimum (κά-

Η ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αυτόν το μήνα φιλοξενούμε για ακόμα μία φορά τη σελίδα του γνωστού και αγαπητού Dave. Ο λόγος είναι ότι, εκτός από την πλήρως ενημερωμένη σελίδα του UltraHLE που θα βρείτε, θα πρέπει να σας ενημερώσουμε και για τη νέα διεύθυνσή του, μια και πρόσφατα ξανάνοιξε σε άλλον server. (Περισσότερα θα δείτε στα "Τελευταία Νέα".). Επισκεφθείτε τη στη διεύθυνση:

http://davesclassics.warzone.com





Ω! Επιτέλους! Εχω και εγώ ένα fairy στο Zelda.

ποιου φίλου). Απογοήτευση. Τα πάντα πήγαιναν με ταχύτητα χελώνας, η κίνηση έσπαγε, ο ήχος έκανε διακοπές και ο σκληρός δεν σταματούσε να φορτώνει. Δεύτερη σύνδεση, η προτεινόμενη (το δικό μου μηχάνημα και στα 375 overclocked, παρακαλώ). ΚΑΠΩΣ ικανοποιητικά. Ταχύτητα και κίνηση ικανοποιητικές, ο ήχος σε μερικά παιχνίδια (Mario Kart, Golden Eye, Doom) έσπαγε και ο σκληρός σταματούσε κάπου-κάπου. Τρίτη σύνδεση, η ιδανική (του κολλητού μου, που έχει μαγαζί με υπολογιστές και θα τον βρείτε ...εχμ, καλά-καλά δεν κάνω διαφήμιση). Ταχύτητα και κίνηση ικανοποιητικές, ο ήχος έσπαγε αραιά και πού και ο σκληρός τα κλασικά. Θα αναρωτηθείτε λοιπόν τι πρέπει να έχετε για να τρέξει σωστά. Θα σας απαντήσω: Μάλλον δεν έχει εφευρεθεί ακόμη. Πέρα από την πλάκα, με τη δεύτερη σύνδεση θα είστε μια χαρά. Οσο για το σπάσιμο του ήχου διορθώνεται, αφού αν βγείτε από το παιχνίδι και το ξανατρέξετε, τα πράγματα γίνονται ομαλά (δεν σπάει δηλαδή). Σε ό,τι αφορά την τρίτη σύνδεση, είναι καλή, αλλά ποιος δίνει τα λεφτά; Εκτος αν έχετε και εσείς μαγαζί με υπολογιστές... (αλήθεια, πού θα σας βρούμε;). Για την πρώτη σύνδεση δεν το συζητώ, καθώς είναι σπάσιμο νεύρων!

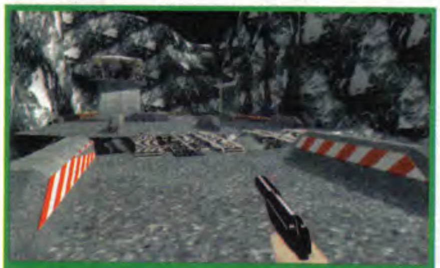
Σε ό,τι αφορά τα παιχνίδια... μη ρωτάτε τίποτα καθώς δεν υπάρχουν αρκετά στο Internet (στο μέλλον ίσως βγουν περισσότερα). Πάντως στο CD μας δεν θα βρείτε κανένα για ευνόητους λόγους. Για όσους δεν ξέρουν τους ευνόητους λόγους, θα επαναλάβω ότι υπάρχουν νομικά κωλύματα με πνευματικά δικαιώματα και δεν μας επιτρέπεται να βάλουμε στο συνοδευτικό CD υλικό, αν πρώτα δεν έχουμε την έγκριση του ιδιοκτήτη αυτών των πνευματικών δικαιωμάτων. (Να είστε σίγουροι ότι και να τους ρωτάγαμε, δεν θα μας τα έδιναν. Καμία μηνυσούλα, ίσως...)

Για όσους τώρα έχουν τα requirements και τα παιχνίδια, για να τρέξετε τον emulator θα πρέπει πρώτα να έχετε αποσυμπιέσει το .exe σε κάποιο directory της προτίμησής σας και μετά να διαμορφώσετε το .ini file για το πού θα ψάξει το πρόγραμμα να βρει τις ROMs. Αυτή την αλλαγή πρέπει να την κάνετε στο [default] section του ultra.ini, ενώ η παράμετρος που πρέπει να αλλάξετε είναι το rompath=xxx. Αν, για παράδειγμα, τα ROMs είναι στο d:\emulator\n64\roms, δεν έχετε παρά να προσθέσετε το σωστό path μετά την παράμετρο. Τρέξτε το ultra.exe και απολαύστε τα παιχνίδια της επιλογής σας. Επίσης, έχουν κυκλοφορήσει κάποια frontends που σας βοηθούν να κάνετε τις αλλαγές στο .ini και στους glide drivers, ενώ ακόμα υπάρχουν και έτοιμα βελτιωμένα .ini files που διορθώνουν διάφορα μικροπροβλήματα. Προσοχή! θα πρέπει και σε αυτά να αλλάξετε την παράμετρο rompath=xxx. Δεν υπάρχει η δυνατότητα υποστήριξης zipfiles, οπότε θα πρέπει να αποσυμπιέσετε τα παιχνίδια σε κάποιο directory. Το μέγεθος των παιχνιδιών, πάντως, είναι σχετικά μικρό (το Banjo-Kazooie, που ήταν 128MB cartridge, είναι σε ROMs μόλις 16MB). Σας αφήνω για την ώρα να διασκεδάσετε με τον Mario και την παρέα του. Τον επόμενο μήνα σάς επιφυλάσσω μια έκπληξη. Θα αναλύσουμε το System 16 (Sega coin op emulator) και πιθανώς θα βάλουμε παιχνίδια. ΠΙΘΑΝΩΣ.

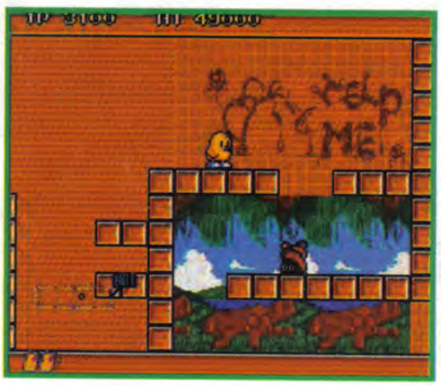
PC

ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Αυτόν το μήνα θα βρείτε στον κατάλογο \emulator τον UltraHLE - Ultra64 High Level Emulator, όπως επίσης κάποια από τα βοηθητικά αρχεία που προαναφέραμε στην ανωτέρω ανάλυση.



Ισως το καλύτερο Doom-clone για το N64! Golden Eye με τον James Bond.



ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Για μεγάλο χρονικό διάστημα, το γνωστότερο σε όλους site Dave's Classics είχε κλείσει, επειδή κάποια εταιρία (δεν αναφέρθηκε όνομα, αλλά μπορούμε να κάνουμε τις υποθέσεις μας) είχε "κυνηγήσει" τον server στον οποίο φιλοξενούνταν το εν λόγω site. Ο Dave, όμως, δεν πτοήθηκε και σαν τους πρόσφυγες από το Κόσοβο βρήκε νέο σπίτι. Την καινούρια διεύθυνση θα βρείτε στο box που φιλοξενεί τη σελίδα του μήνα. Καλώς ήρθες και πάλι Dave!

Το bleem! (όπως είδαμε και στο ανανεωμένο site του Dave) φημολογείται ότι θα κυκλοφορήσει την Τετάρτη 21 Απριλίου 1999. Δεν ξέρουμε, βέβαια, αν είναι αλήθεια, μια και δεν υπάρχει καμία ενημέρωση από την επίσημη σελίδα του εμπορικού emulator για το PSX. Οσοι πιστοί θέλετε να το παραγγείλετε κάνετε λίγη υπομονή.

Κυκλοφόρησε η νέα έκδοση του Raine (v0.20). Περισσότερα υποστηριζόμενα παιχνίδια (μεταξύ άλλων και το δημοφιλές "The New Zealand Story") θα μας κολλήσουν ξανά στο monitor. Δυστυχώς, όμως, πολλά παιχνίδια ακόμα δεν έχουν ήχο.

Υπάρχουν σκέψεις να φτιάξω ένα ελληνικό emulator site. Στείλτε τις προτάσεις σας με γράμματα στο περιοδικό. Επίσης, από τον επόμενο μήνα η στήλη θα δημοσιεύει και επιστολές σας, ενώ επίσης θα είναι αυξημένη κατά μία σελίδα, μια και την αγαπάτε τόσο πολύ!

Το Mame είναι αυτή τη στιγμή στην έκδοση 0.35 beta 10 και πλησιάζει ταχέως προς την τελική. Περιμένουμε με αγωνία, καθώς οι προγραμματιστές υπόσχονται πολλά νέα παιχνίδια.

ΤΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΤΗΣ ΑΝΟΙΞΗΣ

Games Fair και η νέα έκδοση του Magic: The Gathering

Στις 26 Απριλίου κυκλοφόρησε η έκτη έκδοση των κανόνων του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Magic: the Gathering, με τον τίτλο Classic. Πρόκειται για μια νέα συλλογή καρτών και ένα σετ κανόνων που θα φέρει το Magic στη νέα χιλιετία. Εξάλλου, νέοι κανόνες εκδίδονται κάθε δύο χρόνια, με σκοπό να καλύψουν τα κενά που έχουν δημιουργηθεί από τις διαδοχικές επεκτάσεις του παιχνιδιού.

του Μίλτου Κύρκου

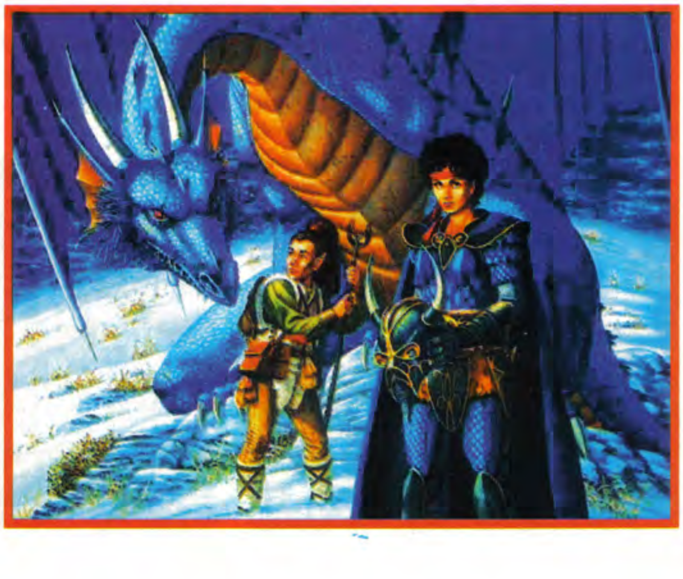




Το Magic: The Gathering είναι ένα παιχνίδι τελείως διαφορετικό από τα άλλα. Καθώς στηρίζεται σε συνδυασμούς καρτών για τη στρατηγική του, κάθε φορά ξεπερνά κατά πολύ τις προσδοκίες των κατασκευαστών του. Οι κάρτες του έχουν μια δυναμική που πηγάζει από τις χιλιάδες παικτών Magic σε όλο τον κόσμο, που αδιάκοπα δοκιμάζουν νέους συνδυασμούς και στρατηγικές, με αποτέλεσμα να δίνουν συνέχεια νέες ιδέες και διαστάσεις στο παιχνίδι. Αμεσο αποτέλεσμα αυτού είναι η ανάγκη κάθε λίγα χρόνια για ξεκαθάρισμα των αντιφάσεων που έχουν συσσωρευτεί και για επίλυση των αντιθέσεων και των ρευμάτων του παιχνιδιού. Για αυτό και το Magic έφτασε αισίως στην έκτη έκδοσή του, πολύ μακρύτερα από ό,τι ο Richard Garfield, ο άνθρωπος που το εμπνεύστηκε, θα μπορούσε να οραματιστεί. Αυτό που ξεκίνησε ως μια μικρή ιδέα σε μια παρέα φίλων έφτασε να έχει πουλήσει κοντά στα τρία δισεκατομμύρια κάρτες, να έχει μεταφραστεί σε περίπου δέκα γλώσσες και να αποτελεί το πιο δυναμικό παιχνίδι στρατηγικής της δεκαετίας.



Η Classic έκδοση λοιπόν βάζει σε τάξη τον κόσμο των καρτών του Magic και δίνει μια νέα ώθηση στη σκέψη και την αναζήτηση νέων στρατηγικών. Κάποιες παλιές, αγαπημένες κάρτες θυσιάζονται σε αυτό το σκοπό και σίγουρα τίποτε δεν μένει ίδιο, καθώς τα decks πρέπει να φτιαχτούν από την αρχή και η ισορροπία να αναζητηθεί σε νέους συνδυασμούς. Ομως όλα υπόσχονται ένα παιχνίδι χωρίς αντιφάσεις και αλληλοσυγκρουόμενες κάρτες, ένα παιχνίδι με περισσότερες επιλογές και ιδιαιτερότητες. Είναι πολύ νωρίς να μπορέσουμε να κάνουμε μία σε βάθος κριτική του παιχνιδιού με βάση τους νέους κανόνες του. Δεν έχουν ακόμα μπει σε αγωνιστικό περιβάλλον, ενώ το πανελλήνιο τουρνουά του Magic: The Gathering (15-16/5) θα γίνει με την 5η έκδοση. Ομως είμαστε σίγουροι πως μια νέα πρόκληση ανοίγεται μπροστά μας.





ΤΟ ΑΝΟΙΞΙΑΤΙΚΟ GAMES FAIR ΤΗΣ ΚΑΪΣΣΑ

Στο ανοιξιάτικο Games Fair της Κάισσα έγινε η παρουσίαση της δεύτερης έκδοσης του Warzone, του παιχνιδιού στρατηγικής με μεταλλικές φιγούρες που διαδραματίζεται στον κόσμο του μέλλοντος. Μέσα σε ένα περιβάλλον χαρακωμάτων, συρματοπλέγματος και κτιρίων από μπετόν αρμέ, οι πολεμιστές της Bauhaus επιτέθηκαν στις αμυντικές γραμμές της Imperial. Το παιχνίδι απέδειξε για άλλη μία φορά πως το σύστημά του επιτρέπει με σχετικά λίγα χρήματα (γύρω στις 20.000 δρχ.) να έχει κάποιος έναν ολοκληρωμένο στρατό, που θα του επιτρέψει να εκμεταλλευτεί το ταχύ και δυναμικό τρόπο μάχης που επιβάλλει. Η ιδιαίτερη σημασία στα απλά στρατεύματα (σε αντιδιαστολή με τις ηρωικές προσωπικότητες) δίνει έναν ιδιαίτερο αέρα ρεαλισμού στις μάχες και σίγουρα τις κάνει πιο αμφίρροπες και αγωνιώδεις.

Στους προκριματικούς αγώνες της Αθήνας του Magic: The Gathering, που έγιναν στο πλαίσιο του ανοιξιάτικου Games Fair της Κάισσα, συμμετείχαν 87 άτομα. Αριθμός-ρεκόρ, αν αναλογιστεί κάποιος πως πέρυσι η αντίστοιχη συμμετοχή ήταν 60 διαγωνιζόμενοι! Είναι φανερό πως όσο το Magic εξαπλώνεται τόσο περισσότεροι παίκτες ξεπερνούν το φόβο τους για ένα σκληρό και ανταγωνιστικό τουρνουά και έρχονται να δοκιμάσουν τις δυνάμεις τους απέναντι στους πιο ισχυρούς Ελληνες παίκτες. Το σύστημα του τουρνουά ήταν ελβετικό σε επτά γύρους, που σημαίνει ότι κάθε παίκτης έπαιξε τουλάχιστον δεκατέσσερα παιχνίδια με διαφορετικούς αντιπάλους, αποκομίζοντας πείρα αλλά και την ικανοποίηση που προσφέρει το παιχνίδι. Προκρίθηκαν τελικά 21 άτομα, τα οποία μαζί με τους συμπαίκτες τους από τα τουρνουά πρόκρισης σε Θεσσαλονίκη, Βόλο, Σέρρες, Ηράκλειο και Χανιά θα συναντηθούν στις 15 και 16 Μαΐου στο ξενοδοχείο "Τιτάνια", σε ένα τουρνουά-μαμούθ 12 ελβετικών γύρων, για να διεκδικήσουν την πρόκριση στο πανευρωπαϊκό του Βερολίνου.

Η Κάισσα χρηματοδοτεί τα εισιτήρια των τεσσάρων πρώτων νικητών του τουρνουά και φυσικά προσφέρει και άλλα βραβεία στους παίκτες των τελικών.

(Ρεπόρτερ του περιοδικού ανακάλυψε πως η αποτυχία του Βαγγέλη Κράτσα να προκριθεί στα τελικά του πανελληνίου οφείλεται στην απώλεια από μεριάς του της κάρτας των 120.000, στην οποία στήριζε και τη στρατηγική του: Ο αντίπαλός του θα έμενε ξερός από θαυμασμό!)

Ο κόσμος της Dragonlance είναι γνωστός σε όσους παίζουν παιχνίδια ρόλων ή διαβάζουν νουβέλες ηρωικής φαντασίας. Είναι ο πιο επικός και ηθικός από τους κόσμους του Advanced Dungeons & Dragons, είναι ο κόσμος των ηρωικών ιπποτών και των μεγάλων δράκων. Σε αυτό το σκηνικό στηρίχθηκε η περιπέτεια Scar of Betrayal, που παίχτηκε στο ανοιξιάτικο Games Fair της Κάισσα.

Δώδεκα ομάδες από adventurers ήρθαν αντιμέτωποι με τις δυσκολίες και τους κινδύνους της και μέσα σε λίγες ώρες έμαθαν τα μυστικά της.

Ηταν μια περιπέτεια γραμμένη με αγάπη για τον κόσμο της Dragonlance, που προσπαθούσε να μοιραστεί με τους παίκτες το έπος και τον ηρωισμό της και μερικές φορές γινόταν πιο κινηματογραφική από όσο θα ήθελαν οι σκληροτράχηλοι πολεμιστές.

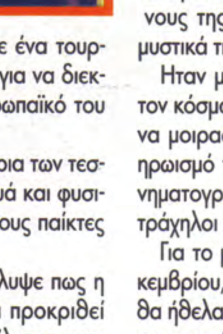
Για το μεγάλο fair της Κάισσα, αυτό του Δεκεμβρίου, αναζητούνται Dungeon Masters που θα ήθελαν και θα μπορούσαν να αναλάβουν τη συγγραφή της νέας περιπέτειας. Αυτή θα ακολουθήσει τα χνάρια του Τέλους της Ιστορίας, της καταπληκτικής περιπέτειας του Μιχάλη Λίτσιου και της Σοφίας Elven, που παίχτηκε στο περυσινό Games Fair. Οσοι ενδιαφέρονται ας επικοινωνήσουν με την Κάισσα στο τηλ.: 3606488.

MAGIC: THE GATHERING

15-16 Μαΐου, Ξενοδοχείο "Τιτάνια". Τελικοί πανελλήνιου πρωταθλήματος Magic: The Gathering. Συμμετέχουν 40 παίκτες από όλη την Ελλάδα.

Ο ΓΕΡΟ-ΣΟΦΟΣ

Ο γερο-Σοφός ξύπνησε λουσμένος στον ιδρώτα. Η κάρτα τον στοίχειωνε! Τόσα gold pieces για μια καρτούλα... Αναψε το κερί του και έψαξε στα κατάβαθα του σεντουκιού του για ένα πολύτιμο τεύχος του "Duelist". Φυλλομέτρησε και κάτι έλαμψε στο μυαλό του: Μα όλες οι κάρτες έχουν μια αξία σε gold pieces, αφού το παιχνίδι είναι συλλεκτικό - άρα μπορούν να αγοραστούν, να πουληθούν και να ανταλλαχθούν όπως τα χαρτάκια που μαζεύαμε μικροί... Αρα ό,τι πετυχαίνει σε ένα κουτάκι κοστίζει και αυτό gold pieces... Επομένως όποιος θέλει να μαζεύει συλλογές, εκτός από το να κάνει το κέφι του, συλλέγει και gold pieces σε άλλη μορφή... Χμμμ... Κοίταξε έξω από το παράθυρο του ψηλού Πύργου και είδε δεκάδες ανθρώπους να παίζουν με φανατισμό Portal, Magic, Middle Earth, Five Rings, Star Wars, Star Trek και τόσα άλλα. "Μα έχουν τόσα λεφτά αυτοί ή μήπως κάνω κάποιο λάθος στους υπολογισμούς μου;"

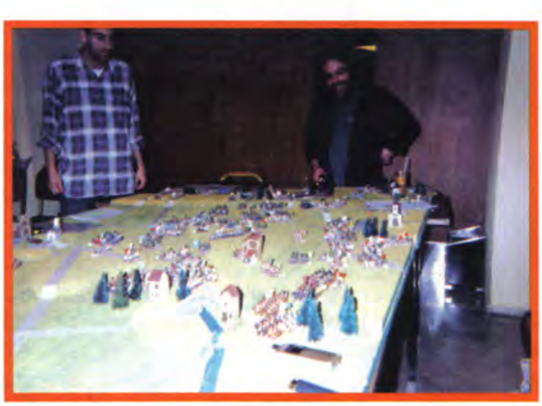


Ο γερο-Σοφός δεν έκλεισε τα μάτια γυρνώντας άλλη πλευρά στο μαξιλάρι - τι σοφός θα ήταν. Πήρε μια τράπουλα Magic και αφοσιώθηκε στη λύση αυτού του μυστηρίου...

FANTASY GAMES FAIR

Ενα πανηγύρι παιχνιδιών φαντασίας έξω από τα συνηθισμένα και... με πολύ στιλ!

Το σαββατοκύριακο 3 και 4 Απριλίου πραγματοποιήθηκε το διήμερο Fantasy Games Fair του Fantasy Shop. Η όλη εκδήλωση φιλοξενήθηκε σε έναν χώρο πρωτόγνωρο για τα δεδομένα της Ελλάδας. Η υπέροχη αίθουσα συνεδριάσεων του ξενοδοχείου "Αμαλία" , ηλιόλουστη, πολυτελέστατη και με θέα στον καταπράσινο Εθνικό Κήπο, έκανε την εκδήλωση να ξεχωρίζει από όλες όσες έχουμε δει μέχρι τώρα στον ελληνικό χώρο.



Κάνοντας ένα πρωτοποριακό βήμα, το Fantasy Shop διοργάνωσε το πανηγύρι παιχνιδιών του χωρίς το καθιερωμένο εισιτήριο.

Σημαντικές εκδηλώσεις έγιναν κατά τη διάρκεια των δύο ημερών. Πιο συγκεκριμένα, από πλευράς παιχνιδιών στρατηγικής έγινε τουρνουά WARHAMMER FANTASY BATTLES με πρώτο έπαθλο το πληθωρικό κάστρο της Games Workshop.

Επίσης για πρώτη φορά στην Ελλάδα έγινε τουρνουά του role playing game Vampire: The Masquerade. Αν και οι ομάδες αντιμετώπισαν την πλοκή του σεναρίου με σχετική ευκολία, είναι χαρακτηριστικό πως μία από αυτές κατάφερε να εξοντώσει το σύνδεσμό της και να καταδικαστεί σε θάνατο από τους ανώτερούς της.

Δύο ζωντανά παιχνίδια ρόλων έκαναν ιδιαίτερη αίσθηση, καθώς το Fantasy Shop νοίκιασε κοστούμια και κοσμήματα εποχής από βεστιάριο, οπότε το Vampire The Dark Ages και το Middle Earth Role Playing είχαν μια ιδιαίτερη νότα από το Μεσαίωνα. Ιστορική θα μείνει η σκηνή όπου οι βρικόλακες έκαναν μια αναπαράσταση μάχης σώμα με σώμα στη βεράντα με ειδικά προσαρμοσμένα όπλα.

Μεγάλο τουρνουά Magic: The Gathering με συνολικά έπαθλα άνω των 90.000 δρχ. τράβηξε την προσοχή των παικτών, καθώς το τουρνουά έγινε στο ίδιο κλίμα συμμετοχής και επάθλων που έχει καθιερώσει το Fantasy Shop για τα μηνιαία τουρνουά του. (Μέσα στον Μάιο θα γίνει τουρνουά με πρώτο έπαθλο μία συμπληρωμένη σειρά Urza's Legacy.)

Το τουρνουά του παιχνιδιού με κάρτες Middle Earth είχε ιδιαίτερη επιτυχία, όπως και το τουρνουά Starcraft - Brood Wars, όπου κάθε αντικειμενικός παρατηρητής θα μπορούσε με ευκολία να πει πως έγινε χαμός. Βέβαια αυτό ήταν αναμενόμενο, αφού τα τουρνουά Starcraft σε μηνιαία βάση είναι άλλος ένας θεσμός που έχει καθιερώσει το Fantasy Shop.

Δύο ομιλίες στο πλαίσιο της εκδήλωσης έδωσαν τον πνευματικό δυναμισμό που έχει καθιερώσει στις εκδηλώσεις του το Fantasy Shop. Σε συνεργασία με τον εκδοτικό οίκο Αίολος διοργανώθηκε ομιλία του κ. Θ. Μαστακούρη με θέμα "Ελρικ - Κόρουμ : Ο μύθος του αιώνιου Πρόμαχου". Επίσης σε συνεργασία με την ΑΛΕΦ (Αθηναϊκή Λέσχη Επιστημονικής Φαντασίας) έγινε ομιλία του κ. Γ. Κατσαβού με θέμα "Ρομπιντά: ένας πρωτοπόρος της επιστημονικής φαντασίας".

Και, τέλος: Ναι! το "PC Master" ήταν εκεί! Με μια τηλεοπτική παρουσία (είναι ο μόνος πολιτικώς ορθός όρος που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε) η Αλεξάνδρα κράτησε το περίπτερο του "PC Master" και το ενδιαφέρον όλων.

Περίπτερα εξάλλου είχαν και ο εκδοτικός οίκος Αίολος, το περιοδικό μοντελισμού "Model Expert", η εταιρία παιχνιδιών διά αλληλογραφίας Σφιγξ και η SCA (Society for Creative Anachronism).

Οι υπεύθυνοι του Fantasy Shop μας είπαν πως αυτή η οργάνωση είχε πολύ μεγάλη απήχηση και επιτυχία, οπότε αποφάσισαν να θεσπίσουν δύο εκδηλώσεις σε εξαμηνιαία βάση, κάθε άνοιξη και χειμώνα. Επίσης μας τόνισαν πως η ίδια φιλική ατμόσφαιρα και η έντονη δραστηριότητα υφίστανται και στο Fantasy Shop και στο Fantasy Club (3ης Σεπτεμβρίου 103, Βικτώρια), όπου μπορείτε να μιλήσετε για τα προϊόντα που σας ενδιαφέρουν με άρτι ενημερωμένους χομπίστες, που θα σας επιδείξουν τα συστήματα αλλά και τα "κόλπα" σε κάθε παιχνίδι.

Εν κατακλείδι, σε ερώτησή μας για τα σχέδιά τους για το μέλλον, οι υπεύθυνοι είπαν με μία πρόταση: "This is only the beginning!".

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ ΜΑΪΟΥ 1999 FANTASY SHOP

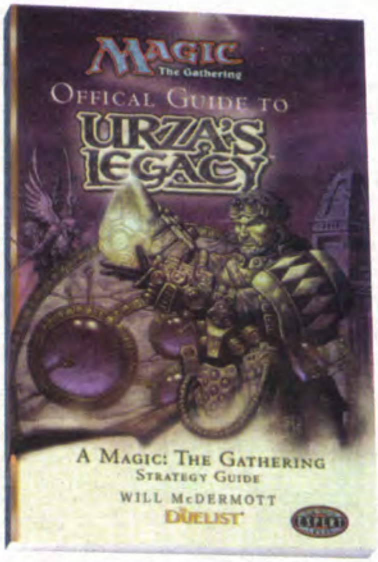
Κυριακή 2/5/1999: Warhammer 40.000 Tournament - ώρα 15:00
• Middle Earth Card Game Tournament - ώρα 11:00
• Εκδήλωση Αθηναϊκής Λέσχης Επιστημονικής Φαντασίας - ώρα 19:00
Σάββατο 8/5/1999: WARHAMMER FANTASY BATTLES Tournament - ώρα 15:00
Legends of the Five Rings Tournament - ώρα 12:00
Κυριακή 9/5/1999: WARHAMMER FANTASY BATTLES Tournament - ώρα 11:00
PC Tournament - (STARCRAFT: BROODWAR) - ώρα 12:00
Σάββατο 15/5/1999: White Wolf Role Playing Day - ώρα 16:00
Τηλεφωνήστε μας για πληροφορίες. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.
Κυριακή 16/5/1999: Εκδήλωση Αθηναϊκής Λέσχης Επιστημονικής Φαντασίας - ώρα 19:00
Σάββατο 22/5/1999: Battletech Tournament - ώρα 16:00
Κυριακή 23/5/1999: Magic: The Gathering Tournament (Type I) - ώρα 10:00
Σάββατο 29/5/1999: PC Tournament - (Starcraft: Broodwar) - ώρα 12:00
Κυριακή 30/5/1999: Fantasy Role Playing Day - ώρα 16:00
Τηλεφωνήστε μας για πληροφορίες. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.
• Εκδήλωση Αθηναϊκής Λέσχης Επιστημονικής Φαντασίας - ώρα 18:00
Κάθε Σάββατο στις 17:00 γίνεται επίδειξη Shadowrun RPG. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.


FantasyClub®
FantasyShop®
FantasyNetcafé®
GAMER'S CLUB
INTERNETCAFE
Strategy & Mind Games
ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ- ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
ΒΙΒΛΙΑ- CD ROMs -ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ - CARD GAMES -
και φυσικά ROLE PLAYING GAMES και πολλά άλλα.
ΕΝΑΣ ΧΩΡΟΣ ΤΡΙΩΝ ΕΠΙΠΕΔΩΝ!!
middle earth dragons
Το Μοναδικό Παιχνίδι με Κάρτες στον Κόσμο του Tolkien
SHADOWRUN
Το Εκπληκτικό Cyberpunk Sci-Fi ROLE PLAYING GAME
THIRD EDITION
VAMPIRE THE MASQUERADE
Το Επαναστατικό RPG Γοτθικού Τρόμου
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας ΤΚ 10434, τηλ:8231072 fax:8252436

Utopia news

THE OFFICIAL URZA'S LEGACY GAME GUIDE

Οδηγός που περιέχει όλα όσα οι παίκτες θα ήθελαν να ξέρουν για το Urza's Legacy. Η κατασκευή του Legacy συνεχίζεται στο απομακρυσμένο νησί του Urza, την Tolaria. Οταν μια τεράστια έκρηξη ισοπεδώνει την Ακαδημία, ο Urza και οι άλλοι επιζήσαντες θα πρέπει να αναπληρώσουν το χαμένο χρόνο και να προετοιμαστούν το συντομότερο δυνατό για την επερχόμενη εισβολή των Φυρεξιανών.

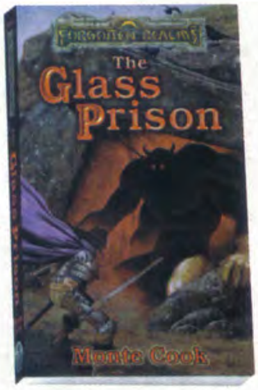


Στις σελίδες του οδηγού θα βρείτε:

- Πλήρη περιγραφή κάθε κάρτας καθώς και έγχρωμη εικόνα της
- Λεπτομερή οδηγό με πληροφορίες
- Τεχνάσματα για το πώς οι παίκτες θα χρησιμοποιήσουν τις κάρτες με στρατηγική

Τιμή 4.320 δρχ.

THE GLASS PRISON



Ο Vheod Runechild -μισός άνθρωπος μισός τέρας- αναδύεται από την Άβυσσο για να ξαναβρεί την ανθρώπινη φύση του στο Toril και το μόνο που καταφέρνει είναι να ανακαλύψει ότι οι κίνδυνοι που παραμονεύουν δεν έχουν τίποτα το ανθρώπινο.

Νουβέλα των Forgotten Realms / Τιμή 2.600 δρχ.

ALTERNITY TANGENTS

Φανταστείτε έναν κόσμο παράλληλο με τον δικό μας, στον οποίο δεν συνέβη ποτέ η πτώση της Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας... ή όπου έξυπνοι δεινόσαυροι κυβερνούν αυτοκρατορίες μεγάλες σαν ηπείρους... ή, ακόμα, όπου μια πυρηνική έκρηξη κατά τη διάρκεια αναμέτρησης υπερδυνάμεων μείωσε τον πληθυσμό κατά 90%.



Το Tangents επιτρέπει στους παίκτες του Alternity να φανταστούν όλους αυτούς τους κόσμους! Στις σελίδες του περιέχει ακόμη πλήρεις κανόνες για ταξίδια σε πολλές διαστάσεις καθώς και κανόνες για την ενσωμάτωσή τους σε οποιαδήποτε campaign.

Accessory του Alternity για έμπειρους παίκτες/Τιμή 6.840 δρχ.

TIME STREAMS



Καθώς περνούν τα χρόνια, ο Urza αναζητά εκδίκηση ενάντια σε αυτούς που σκότωσαν τον αδελφό του. Υστερα από αναρίθμητα σχέδια φτιάχνει το πανίσχυρο όπλο που θα τον οδηγήσει στον οριστικό θρίαμβό του.

Η νουβέλα Time Streams σχετίζεται με το Urza's Legacy, επέκταση του Magic: The Gathering.

Artifacts Cycle, 3ο βιβλίο / Τιμή 2.600 δρχ.



STARFALL



Συλλογή διηγημάτων που έχουν ως σκηνικό το Stardrive, τον καινούριο και συναρπαστικό κόσμο της TSR. Με συγγραφείς όπως οι Robert Silverbery και Karen Haber, Robin Wayne Bailey, Gary Braunbecy, Diane Duane κ.ά.

Ανθολογία του Star Drive / Τιμή 2.600 δρχ.

ROAD TO DANGER

Για την ομάδα των ηρώων η πρόκληση ξεκινά με έξι περιπέτειες, που αρχικά έχουν δημοσιευτεί μέσα από τις σελίδες του περιοδικού "Dungeon".

Το Road to Danger είναι συλλογή περιπετειών για χαμηλά επίπεδα του παιχνιδιού AD&D. Κάθε περιπέτεια μπορεί να σταθεί μόνη της αλλά και όλες ή μερικές από αυτές μπορούν να ενσωματωθούν σε οποιαδήποτε campaign σχεδιασμένη να προκαλέσει χαρακτήρες χαμηλών επιπέδων και να τους προετοιμάσει για ακόμα μεγαλύτερους κινδύνους στη συνέχεια.

Ανθολογία περιπετειών του AD&D για επίπεδα 1-3 / Τιμή 4.680 δρχ.

CLASSIC - SIXTH EDITION



Καινούριοι ορίζοντες ανοίγουν για τους παίκτες του Magic με την έκτη έκδοσή του, την Classic.

Είναι το επόμενο λογικό βήμα για όσους από τους αρχάριους παίκτες νιώθουν έτοιμοι να συνεχίσουν στο παιχνίδι των προχωρημένων. Οι καινούριοι παίκτες του Magic θα απολαύσουν κάρτες από παλιότερα expansions, ενώ οι παλιοί και έμπειροι θα βρουν το Classic έναν αρκετά συμφέροντα τρόπο για να συμμετέχουν στα τουρνουά sealed-deck.

Με καινούριους και βελτιωμένους κανόνες και κάρτες με λευκό περιθώριο, το Classic διατίθεται σε συσκευασία για δύο παίκτες με δύο τράπουλες των 40 καρτών και οδηγό παιχνιδιού, καθώς και σε tournament packs των 75 καρτών και boosters των 15 καρτών.

Τιμή tournament deck 4.000 δρχ. / Τιμή booster 1.200 δρχ. / Για όλα τα επίπεδα παικτών του Magic

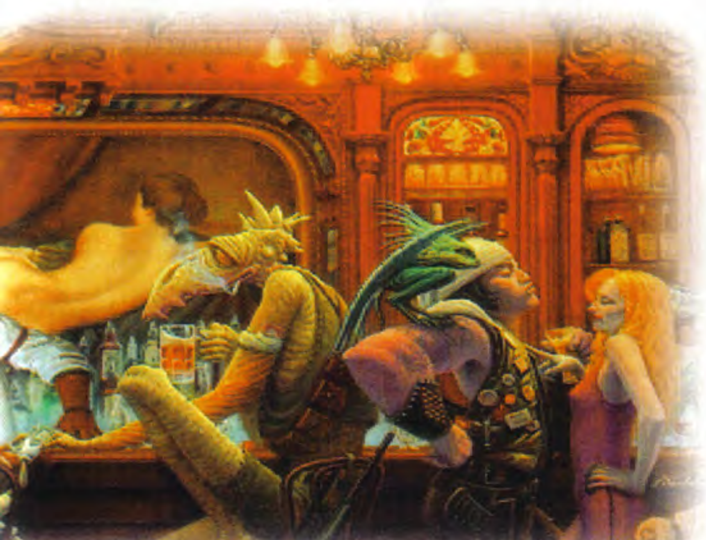
THREATS FROM BEYOND

Αποκαλύπτει λεπτομέρειες μιας εξυφαινόμενης συνωμοσίας των aliens, δίνοντας μοναδικές δυνατότητες σε οποιαδήποτε campaign του Star Drive.



Περιέχει ιδέες για σενάρια με aliens και άφθονο υλικό για άλλες επεκτάσεις.

Accessory του Alternity για το Star Drive για πολύ έμπειρους παίκτες/Τιμή 6.840 δρχ.





UTOPIA news

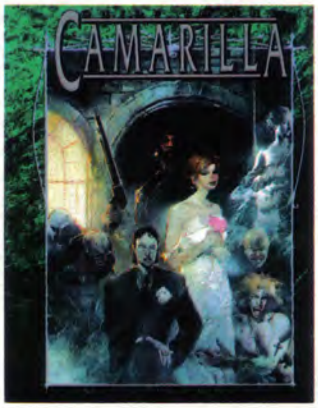
MIDDLE-EARTH CARD GAME: THE DRAGONS



Ι Δράκοι δημιουργήθηκαν από τον Σκοτεινό Εχθρό και στάλθηκαν στη Μέση Γη για να νικήσουν τους Βάλαρ και τα παιδιά τους. Με την έκδοση που ονομάζεται Middle Earth: The Dragons σας δίνεται η δυνατότητα να προσθέσετε στο deck σας αυτά τα τρομερά και πανίσχυρα πλάσματα, να εξερευνήσετε τους θησαυρούς τους αλλά και να προξενήσετε μεγάλες απώλειες στους αντιπάλους σας. Μπορείτε να κοροϊδέψετε τον Σμογκ, όπως ο Μπίλμπο το Χόμπιτ, ή να κλέψετε ένα ανεκτίμητο αντικείμενο, καθώς ο Σκάθα κοιμάται πάνω στο θησαυρό του. Κάθε booster περιέχει τους πρόσθετους κανονισμούς και υπέροχες εικόνες από περισσότερους από 45 καλλιτέχνες.

Expansion του Middle Earth Card Game. Τιμή: 1.200 δρχ.

VAMPIRE: GUIDE TO THE CAMARILLA
Ρόδα ποτισμένα με αίμα...



Πέρασαν πάνω από πέντε αιώνες από τότε που τα πέπλα της Μεταμφίεσης απλώθηκαν στη σκηνή των Kindred, των βρικολάκων. Πέρασαν πέντε αιώνες μυστικών, παραδόσεων και ψεμάτων, πέντε αιώνες κρυμμένης κομψότητας και τρόμου.

Πέρασαν πέντε αιώνες από την τελευταία φορά που κάποιος γνώριζε την αλήθεια. Τώρα επιτέλους τα πέπλα θα τραβηχτούν. Τα ψέματα θα αποκαλυφθούν και ίσως στο τέλος η αλήθεια να βγει στην επιφάνεια.

Το Guide To The Camarilla περιέχει νέο υλικό για όλες τις Clans των Vampires της Camarilla, καινούριες Clans (Lasombra antitribu!!!), Merits και Flaws για να αναπτύξετε τους χαρακτήρες σας σε βάθος καθώς και αναπτυγμένα Disciplines για υψηλού επιπέδου χαρακτήρες. Με το Guide To The Camarilla έχετε στα χέρια σας την ιστορία, τις τελετές, τα έθιμα και τα μυστικά της μεγαλύτερης φατρίας από vampires στο σύγχρονο κόσμο.

Player's Guide για το Vampire: The Masquerade RPG. Τιμή: 9.400 δρχ.

SHADOWRUN: FIRST RUN!
In the shadows you learn or you die...



Το First Run! προσφέρει τρεις ολοκληρωμένες περιπέτειες, που βοηθούν τους αρχάριους gamemasters και τους παίκτες να μάθουν τους κανόνες του Shadowrun, Third Edition καθώς παίζουν. Από μια απλή συμπλοκή και ανταλλαγή πυρών έως τη μυστική αποστολή στα απόκρυφα μιας megacorporation υψηλής τεχνολογίας και το λαθρεμπόριο, το First Run! εισάγει τους παίκτες και τους gamemasters στο μοναδικό κόσμο του Shadowrun.

Το First Run! δίνει στους gamemasters συμβουλές για να αντιμετωπίζουν όλες τις όψεις του παιχνιδιού και να στήνουν τις δικές τους campaigns. Κάθε περιπέτεια προσφέρει hints για παιχνίδια υψηλού επιπέδου με εμπειρότερους παίκτες.

Ιδανικό για να ξεκινήσετε τις περιπέτειές σας στο γοητευτικό και περιπετειώδη κόσμο του Shadowrun.

3 εισαγωγικές περιπέτειες για το Shadowrun RPG. Τιμή: 4.800 δρχ.

SHADOWRUN: 3rd EDITION

Ο Blade Runner συναντά τον Lord of the Rings! Ενας κόσμος στο όχι τόσο μακρινό μέλλον, όπου η μαγεία και η hi-tech τεχνολογία συνδυάζονται, καθώς οι παίκτες δρουν μυστικά για να αλλάξουν τον κόσμο. Η καινούρια, 3η έκδοση αυτού του science fiction - cyberpunk role playing game καθιέρωσε τη FASA στην κορυφή του είδους. Η καινούρια, 3η έκδοση γνωρίζει τεράστια επιτυχία από την εμφάνισή της.



Το Shadowrun είναι ένα role playing game που συνδυάζει τη μυθική φαντασία και τη science fiction κάπου στα μέσα του 21ου αιώνα. Σε αυτό το σκοτεινό μέλλον η κοινωνία βρίσκεται κάτω από τον έλεγχο των Megacoorporations. Η Μαγεία έχει επιστρέψει ως μια πολύ υπολογίσιμη δύναμη, αντιμετωπίζοντας στα ίσια τη cyber τεχνολογία που κυβερνά τους δρόμους. Οι παίκτες υποδύονται τους shadowrunners, μυστηριώδεις freelancers που αναλαμβάνουν τις δουλειές που άλλοι δεν τολμούν ή δεν θέλουν να αναλάβουν. Ανθρωποι, Elves, Trolls και Orcs στήνουν ένα καταπληκτικό fantasy - science fiction κόσμο. Οι shadowrunners ζουν τη ζωή τους στα όρια του νόμου, με κίνητρό τους την τιμή, το χρήμα και την πρόκληση της περιπέτειας!

Rulebook του Shadowrun, 3rd Edition RPG. Τιμή: 12.000 δρχ.

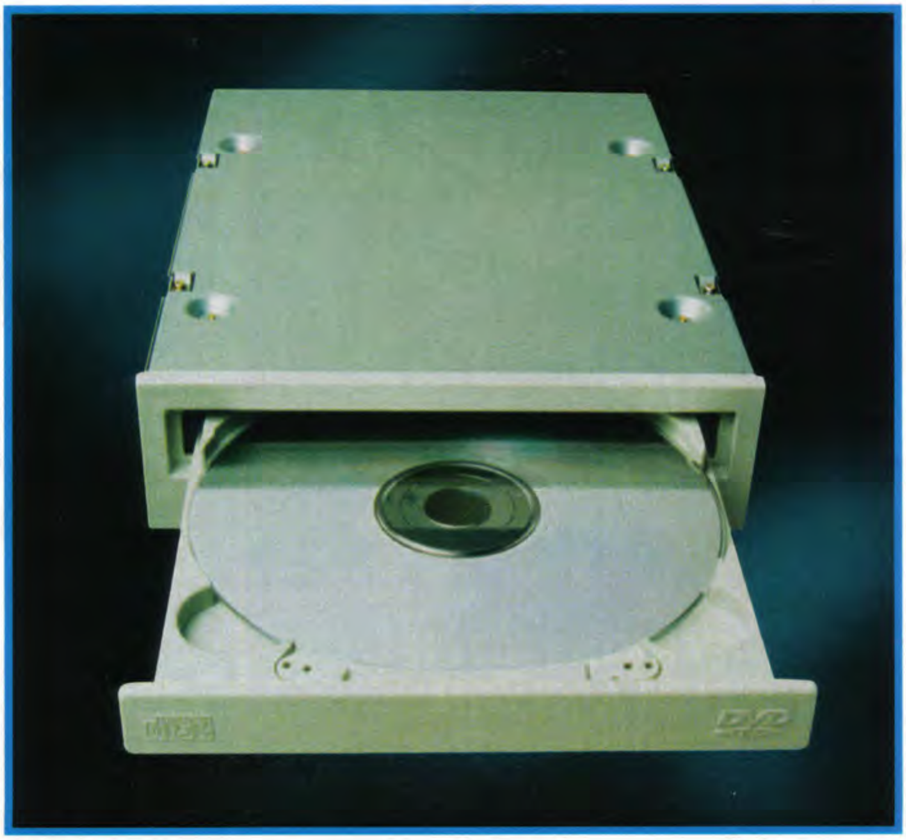
DVD: Ο ΝΕΟΣ ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Οσα θέλατε να μάθετε για το DVD και δεν τολμούσατε να ρωτήσετε

Τον τελευταίο καιρό η λέξη της μόδας είναι "DVD". Σίγουρα θα έχετε δει τη διαφήμιση στην τηλεόραση που παρουσιάζει νέες συσκευές DVD οι οποίες υπόσχονται κορυφαία ποιότητα εικόνας και ήχου, ενώ θα έχετε παρατηρήσει στα βιντεοκλάμπ και τα κεντρικά καταστήματα Πληροφορικής ταινίες για DVD. Πολλοί, δε, από σας μας ζητήσατε με επιστολές σας να αφιερώσουμε ένα "Press Start" στο νέο αυτό ψηφιακό κόσμο που ανοίγεται μπροστά μας. Ετοιμοι, λοιπόν; Πάμε!

του Νίκου Ι. Δαλέζιου
nikdal@compulink.gr

Τα DVD είναι η τελευταία λέξη της τεχνολογίας στον τομέα της αποθήκευσης δεδομένων. Σε γενικές γραμμές μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι πρόκειται για την εξέλιξη των γνωστών μας CDs. Οι δυνατότητες όμως που παρέχουν είναι πολύ περισσότερες, με σημαντικότερη εκείνη της χωρητικότητας. Ενας δίσκος DVD μπορεί να περιέχει δεδομένα της τάξης των 17GB.



Αυτή τη στιγμή στην παγκόσμια αγορά κυκλοφορούν δύο τύποι συσκευών DVD. Ο πρώτος είναι τα DVD players, που φιλοδοξούν να ενώσουν δύο κόσμους. Βασική αποστολή τους είναι η αντικατάσταση των γνωστών συσκευών video, που έχουμε οι περισσότεροι στα σπίτια μας. Οπως μέχρι τώρα αγοράζατε βιντεοκασέτες ώστε να βλέπετε τις αγαπημένες σας ταινίες, έτσι τώρα μπορείτε να αγοράζετε τις αντίστοιχες ταινίες στην DVD έκδοσή τους. Ταινίες DVD μπορεί εύκολα να βρει κάποιος στις γνωστές μεγάλες αλυσίδες βιντεοκλάμπ αλλά και σε καταστήματα Πληροφορικής. Δυστυχώς οι διαθέσιμοι τίτλοι είναι προς το παρόν περιορισμένοι. Το επόμενο βήμα είναι η αντικατάσταση των CD players, καθώς άνετα τα DVD μπορούν να χρησιμοποιηθούν όπως τα γνωστά μας CDs μουσικής. Ομως, χάρη στη μεγάλη χωρητικότητα που διαθέτουν, οι δίσκοι DVD εκτός από τα τραγούδια μπορούν να περιέχουν και τα αντίστοιχα video clips, συνεντεύξεις των συγκροτημάτων και άλλα καλούδια. Ετσι σε λίγα χρόνια, αντί να έχετε στο σαλόνι σας ένα στερεοφωνικό και ένα βίντεο, είναι πιθανόν να έχετε μόνο ένα DVD player.

Η δεύτερη μεγάλη κατηγορία συσκευών DVD είναι αυτές που μπορούν να συνδεθούν στον υπολογιστή και φυσικά έχουν τις ίδιες ιδιότητες με τα DVD players καθώς και όλα τα προτερήματα που προκύπτουν με τη χρήση τους σε συνδυασμό με έναν υπολογιστή. Στους υπολογιστές, λοιπόν, τα DVD φιλοδοξούν να αντικαταστήσουν τα γνωστά μας CD-ROMs. Εννοείται βέβαια ότι οι συσκευές αυτές είναι σε θέση να αναγνωρίσουν όλα τα υπάρχοντα πρότυπα που ισχύουν για τα CDs (στην πράξη όμως υπάρχουν ακόμα αρκετά προβλήματα ασυμβατότητας και ειδικά στις περιπτώσεις των CD-RW). Από άποψη ταχύτητας οι οδηγοί DVD περιστρέφονται αυτή τη στιγμή σε ταχύτητες έως 4x όσον αφορά σε δισκάκια DVD-ROM και έως 32x όσον αφορά στα γνωστά CDs.

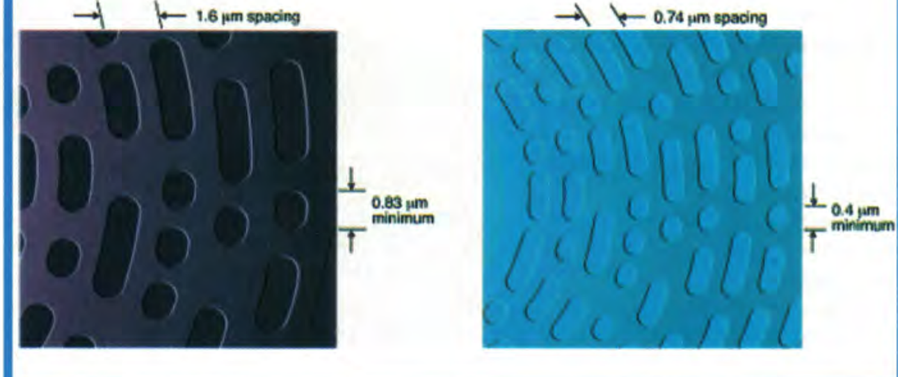
ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΧΩΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Το πρόβλημα της χωρητικότητας πάντα απασχολεί όσους ασχολούνται με τους Η/Υ, με κυρίαρχο το θέμα της μεταφοράς δεδομένων. Οπως καταλαβαίνετε, μπορεί οι σκληροί δίσκοι να παρέχουν τη χωρητικότητα που θέλουμε, έχουν όμως ένα σημαντικό μειονέκτημα: δεν είναι εύχρηστοι στη μεταφορά δεδομένων (φανταστείτε το Quake II να ερχόταν σε σκληρό δίσκο!). Οταν πρωτοεμφανίστηκαν τα CD-ROMs, στους περισσότερους φάνταζαν ως περιττή πολυτέλεια. Οι πρώτοι που έσπευσαν να επωφεληθούν από τη νέα τεχνολογία ήταν οι κατασκευαστές παιχνιδιών, που γεμίζοντας τα CDs με ομιλία (speech), μουσική, πλούσια γραφικά κ.λπ., άρχισαν να δημιουργούν καταπληκτικά παιχνίδια. Τα CDs ως μέσο αποθήκευσης προγραμμάτων άρχισαν να χρησιμοποιούνται ευρέως μετά την έλευση των Windows 95. Εκείνη την εποχή οι

πρώτες εκδόσεις των Windows ήταν σε 16 δισκέτες, ενώ το Office εργόταν σε 24 δισκέτες. Ενώ στην αρχή η χωρητικότητα των CDs φάνταζε αχανής, σιγά σιγά οι εταιρίες παραγωγής προγραμμάτων και παιχνιδιών βάλθηκαν να γεμίσουν ασφυκτικά τα 650MB χώρου που τα CDs διέθεταν. Οι εφαρμογές εκείνες που έχουν τις μεγαλύτερες απαιτήσεις σε χώρο είναι τα πολυμέσα. Αρκεί να θυμηθείτε το εκπληκτικό από πλευράς γραφικών και ήχου adventure Phantasmagoria ή το πρόσφατο X-Files, τα οποία αποτελούνταν από 7 CDs. Ο κοινός παρονομαστής τους είναι το γεγονός ότι περιέχουν βιντεοσκοπημένες σκηνές με πραγματικούς ηθοποιούς. Τα 650MB λοιπόν του κλασικού CD δεν είναι αρκετά για να χωρέσουν μεγάλες σκηνές με βίντεο, πόσο μάλλον μία ολόκληρη ταινία. Σκεφτείτε ότι για ένα δευτερόλεπτο ταινίας απαιτούνται 25 εικόνες με ανάλυση 625x450 και χρώμα 24-bit. Ολα αυτά μεταφράζονται σε 21MB δεδομένων. Δεδομένου του ότι μία κοινή ταινία συνήθως διαρκεί μιάμιση ώρα, η απαραίτητη χωρητικότητα είναι 113GB.

DVD & ΣΥΜΠΙΕΣΗ

Είναι φανερό λοιπόν ότι οι απαιτήσεις σε χωρητικότητα είναι τεράστιες. Τη λύση στο πρόβλημα ήρθαν να δώσουν τεχνολογίες συμπίεσης δεδομένων. Είναι γνωστό σε όλους μας ότι είναι δυνατόν να συμπιέσουμε δεδομένα χωρίς να χάσουμε καμία πληροφορία. Τρανό παράδειγμα αποτελούν οι συμπιεστικοί αλγόριθμοι, όπως είναι το arj και το zip. Η συμπίεση αυτού του τύπου όμως δεν μας επιτρέπει να τρέξουμε άμεσα τα προγράμματα που αποθηκεύουμε, καθώς θα πρέπει πρώτα να αποσυμπιεστούν. Υπάρχει όμως και ένας άλλος τρόπος συμπίεσης, κατά τον οποίο μπορούμε να ξεφορτωθούμε μεγάλες ποσότητες δεδομένων χωρίς να έχουμε σημαντικές επιπτώσεις στο τελικό αποτέλεσμα. Ο γνωστότερος αλγόριθμος αυτού του τύπου χρησιμοποιείται για την αποθήκευση εικόνων JPEG και εκμεταλλεύεται ακριβώς αυτό το γεγονός. Ο αλγόριθμος που χρησιμοποιείται για τη συμπίεση κινούμενης εικόνας ακούει στο όνομα MPEG-2. Τα ποσοστά συμπίεσης που επιτυγχάνονται με αυτό τον τρόπο εξαρτώνται άμεσα από τις απαιτήσεις των σκηνών. Σε αργά πλάνα έχουμε μεγάλη συμπίεση, ενώ σε γρήγορα σαφώς μικρότερη. Πάντως έχει υπολογιστεί ότι για μία ταινία μιάμισης ώρας τα 4,7GB είναι αρκετά. Ομως η αποσυμπίεση δεδομένων που έχουν συμπιεστεί με αυτό τον αλγόριθμο είναι μια διαδικασία που απαιτεί μεγάλη υπολογιστική ισχύ. Για αυτό το λόγο κάθε DVD-ROM πρέπει να συνδεθεί σε κατάλληλη κάρτα επέκτασης, η οποία ονομάζεται αποκωδικοποιητής MPEG-2. Η κάρτα αυτή διαθέτει τα απαραίτητα κυκλώματα που αναλαμβάνουν να φέρουν σε πέρας το δύσκολο έργο της αποσυμπίεσης.

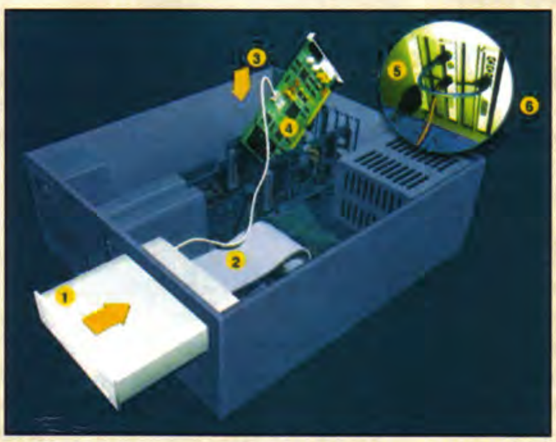


Στο ανωτέρω σχήμα βλέπουμε μία κατά προσέγγιση σχεδίαση-σύγκριση της επιφάνειας ενός CD με εκείνη ενός DVD.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Εμφανισιακά οι δίσκοι DVD-ROM είναι πανομοιότυποι με τα CDs που χρησιμοποιούμε εδώ και πολύ καιρό. Το ίδιο συμβαίνει με τους οδηγούς DVD-ROM, οι οποίοι εξωτερικά θυμίζουν έναν απλό οδηγό για CD. Ο τρόπος με τον οποίο αποθηκεύονται οι πληροφορίες στα DVD είναι πανομοιότυπος με αυτόν που χρησιμοποιείται για τα CDs. Η διαφορά είναι ότι το DVD είναι πολύ πιο πυκνογραμμένο σε σχέση με το CD. Οι πληροφορίες γράφονται και εδώ σε αυλάκια με τη μορφή νησίδων, οι οποίες όμως έχουν το μισό μήκος, ενώ μικρότερη είναι και η απόσταση που έχει το ένα αυλάκι από το άλλο. Συγκεκριμένα, ενώ στα CDs κάθε νησίδα έχει μήκος 0,83μm και η απόσταση που έχει κάθε αυλάκι από το προηγούμενο είναι 1,6μm, στα DVD οι αντίστοιχες διαστάσεις είναι 0,4μm και

Η ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ DVD-ROMs



Η εγκατάσταση ενός DVD-ROM στον υπολογιστή σας είναι εξαιρετικά απλή και παρουσιάζει πολλές ομοιότητες με την εγκατάσταση ενός CD-ROM. Προσοχή χρειάζεται πριν από την αγορά μιας τέτοιας συσκευής, ως προς το αν υπάρχει ελεύθερη PCI θύρα στον υπολογιστή σας, η οποία επιπλέον συνήθως θα πρέπει να είναι πλήρους μήκους.

1. Στην αρχή τοποθετείτε το DVD σε μία από τις ελεύθερες υποδοχές των 5,25'. Αν δεν έχετε μία ελεύθερη, μπορείτε να αντικαταστήσετε το παλαιό σας CD-ROM με το DVD-ROM, καθώς το τελευταίο μπορεί να διαβάζει απρόσκοπτα τα παλιά CDs σας.

Μην αμελήσετε πριν από την τοποθέτηση του DVD να ρυθμίσετε κατάλληλα τους βραχυκυκλωτήρες του, προκειμένου να δηλώσετε αν θα είναι Master ή Slave.

2. Συνδέστε το DVD στον ενσωματωμένο EIDE controller της motherboard σας με το αντίστοιχο καλώδιο.
3. Συνδέστε το stereo pass-through cable (ή αλλιώς το καλώδιο ήχου) από το DVD drive στην κάρτα αποκωδικοποίησης (MPEG-2 decoder card).
4. Τοποθετήστε την κάρτα αποκωδικοποίησης σε μία από τις ελεύθερες PCI υποδοχές της motherboard σας.
5. Συνδέστε το κατάλληλο καλώδιο (VGA loop-through cable) από την κάρτα αποκωδικοποίησης στην υποδοχή Output της κάρτας γραφικών (δεν χρειάζεται σε όλους τους αποκωδικοποιητές).
6. Τέλος, συνδέστε το καλώδιο για τον ήχο από την κάρτα αποκωδικοποίησης στο Line in της κάρτας ήχου (δεν χρειάζεται σε όλους τους αποκωδικοποιητές).

0,74μm. Η τεχνική αυτή έχει ως αποτέλεσμα η χωρητικότητα να είναι 7 φορές μεγαλύτερη, γεγονός που μεταφράζεται σε 4,7 gigabytes. Αντίστοιχα βέβαια το σύστημα ανάγνωσης διαθέτει μηχανισμούς με μεγαλύτερη ακρίβεια κίνησης, ενώ χρησιμοποιείται ακτίνα laser μικρότερου μήκους κύματος. Ωστόσο η αύξηση στη χωρητικότητα δεν σταματά εδώ. Στα νέα δισκάκια υπάρχει πρόβλεψη για την ύπαρξη δύο στρωμάτων (layers), με αποτέλεσμα από τα 4,7 gigabytes η χωρητικότητα να διπλασιάζεται στα 8,5 gigabytes. Για να επιτευχθεί αυτό χρησιμοποιείται ειδικός μηχανισμός, που επιτρέπει την εστίαση της δέσμης laser σε δύο διαφορετικά επίπεδα. Επιπλέον όμως οι δαιμόνιοι μηχανικοί που δημιούργησαν αυτό το πρότυπο έθεσαν το εξής ερώτημα: γιατί να χρησιμοποιούμε μόνο τη μία πλευρά του DVD και να μη χρησιμοποιήσουμε και τις δύο; Το είπαν, λοιπόν, και το έκαναν. Ετσι, τελικά έχουμε ένα δισκάκι που μπορεί να φτάσει την εκπληκτική χωρητικότητα των 17 gigabytes. Κάνοντας μία απλή διαίρεση διαπιστώνουμε ότι σε ένα DVD μπορούμε να αποθηκεύσουμε δεδομένα που κανονικά θα χρειάζονταν 24 CD-ROMs.



Μερικά από τα DVD players που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά.

ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΤΑ DVD

Η αποθήκευση δεδομένων στα DVD παρουσιάζει σημαντικές διαφορές σε σχέση τόσο με τα CDs όσο και με τους σκληρούς δίσκους. Η σημαντικότερη είναι το γεγονός ότι η πορεία ανάγνωσης των δεδομένων στα DVD δεν ακολουθεί αναγκαστικά τη γραμμική πορεία, όπως συμβαίνει με τα άλλα μέσα αποθήκευσης. Οι πληροφορίες στα DVD χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: σε αυτές που χρησιμοποιούνται για την εξερεύνηση του DVD και στα δεδομένα.

ΣΕΛΙΔΕΣ ΣΤΟ INTERNET ΓΙΑ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΕΜΒΑΘΥΝΣΗ

http://www.unik.no/robert/hifi/dvd/
http://www.videodiscovery.com/dvd/dvdfaq.html
http://www.icdia.org/dvdfaq02.html/
http://www.c-cube.com/technology/dvd.html
http://www.cd-info.com/CDIC/Technology/DVD/
http://www.nlc-bnc.ca/pubs/netnotes/notes54.htm
http://www.dvdforum.org/
http://movieuk.com/dvdfaq.htm/
http://www.dvd-debate.com/
http://www.dvdresource.com

Κάθε DVD έχει ενσωματωμένο το δικό του σύστημα εξερεύνησης, το οποίο ελέγχεται από ειδικό μενού. Ο τρόπος με τον οποίο διαβάζονται τα δεδομένα καθορίζεται αφ' ενός από τον κατασκευαστή του DVD και αφ' ετέρου από το χρήστη, ανάλογα με τις επιλογές που του δίνονται στο μενού του DVD. Ας δούμε όμως πώς γίνεται αυτό.

Οπως μέχρι τώρα αγοράζατε βιντεοκασέτες ώστε να βλέπετε τις αγαπημένες σας ταινίες, έτσι τώρα μπορείτε να αγοράζετε τις αντίστοιχες ταινίες στην DVD έκδοσή τους. Ταινίες DVD μπορεί εύκολα να βρει κάποιος στις γνωστές μεγάλες αλυσίδες βιντεοκλάμπ αλλά και σε καταστήματα Πληροφορικής.

Η δομή του DVD αποτελείται από καταλόγους και υποκαταλόγους, περίπου όπως συμβαίνει και με τους σκληρούς δίσκους. Ομως τα DVD έχουν συγκεκριμένη μέθοδο οργάνωσης στους καταλόγους και υποκαταλόγους τους, με αποτέλεσμα ο δημιουργός μίας εφαρμογής να είναι αναγκασμένος να ακολουθήσει συγκεκριμένη ιεραρχική δομή. Κάθε DVD αποτελείται από Τίτλους (Titles), Αλυσίδες προγραμμάτων (Programs Chains), Προγράμματα (Programs), Αντικείμενα Βίντεο (Video Objects) και Κελιά (Cells). Στους τίτλους, τις αλυσίδες προγραμμάτων και τα προγράμματα καταγράφονται οι πληροφορίες για την εξερεύνηση του DVD, ενώ στα υπόλοιπα αποθηκεύονται τα δεδομένα.

Κάθε δισκάκι DVD μπορεί να περιέχει μέχρι και 99 τίτλους. Ενας τίτλος μπορεί να περιλαμβάνει μία ολόκληρη ταινία, ένα επεισόδιο μιας σειράς, το πρώτο μέρος ενός παιχνιδιού, demos από παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν κ.ά. Σήμερα η πλειονότητα των δίσκων DVD περιέχουν μόνο έναν τίτλο. Κάθε τίτλος, με τη σειρά του, μπορεί να περιέχει μέχρι και 999 αλυσίδες προγραμμάτων, οι οποίες αποτελούνται το μέγιστο από 99 προγράμματα έκαστη. Οι αλυσίδες προγραμμάτων είναι περιγραφές της διαδρομής που θα πρέπει να ακολουθήσει ο μηχανισμός ανάγνωσης του DVD ώστε να προβάλει π.χ. μία ταινία. Με τη σειρά του, κάθε πρόγραμμα οδηγεί σε συγκεκριμένα κελιά, τα οποία και περιέχουν τις επιθυμητές σκηνές, ενώ ένα σύνολο από κελιά είναι τα αντικείμενα βίντεο. Κάθε αλυσίδα λοιπόν καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο θα γίνει η προβολή. Αν ένας χρήστης αποφασίσει ότι δεν θέλει να δει τις σκηνές που περιέχουν βίαιες εικόνες, τότε μπορεί να χρησιμοποιήσει την αλυσίδα που δεν τις περιέχει. Το ίδιο βέβαια μπορεί να συμβεί για οποιαδήποτε κατηγορία σκηνών (π.χ. αυτές με γυμνό), δίνοντας έτσι τη δυνατότητα διάφορων εκδόσεων της ίδιας ταινίας στο ίδιο δισκάκι, οι οποίες θα είναι κατάλληλες για κάθε ηλικία. Η δυνατότητα αυτή ονομάζεται "γονική προστασία" και ο προγραμματισμός της γίνεται μέσω του ειδικού μενού που περιέχει κάθε DVD, ενώ βέβαια προβλέπονται και κωδικοί.

Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΣΤΙΣ ΒΙΝΤΕΟΤΑΙΝΙΕΣ

Εκτός όμως από τη γονική προστασία το DVD παρουσιάζει και άλλα σημαντικά πλεονεκτήματα όσον αφορά στις ταινίες. Οι ταινίες που έρχονται σε DVD δίνουν στο θεατή τη δυνατότητα να επιλέξει τη γλώσσα των υπότιτλων, ενώ σε πολλές περιπτώσεις δίνεται και η δυνατότητα επιλογής της γλώσσας μεταγλώττισης. Οι προδιαγραφές των DVD προβλέπουν 32 διαφορετικές γλώσσες για τους υπότιτλους και 8 διαφορετικές γλώσσες μεταγλώττισης. Σημαντικές αλλαγές όμως έχουν γίνει και στα διάφορα πλαίσια εικόνας, καθώς υποστηρίζο-

νται τόσο οι κλασικές διαστάσεις 4:3, που βρίσκουμε στην πλειονότητα των τηλεοράσεων, όσο και εκείνες των μακρόστενων (widescreen) οθονών, που είναι 16:9. Ο λόγος αυτός είναι πολύ κοντά στον αντίστοιχο που χρησιμοποιείται στους κινηματογράφους. Το κέρδος από αυτή τη διαδικασία είναι να μη χάνονται κομμάτια από το φιλμ στα άκρα της οθόνης και να μην παραμορφώνεται η εικόνα κατά την προσπάθεια προσαρμογής της στην οθόνη. Για να δείτε αυτό το φαινόμενο, αρκεί να πάτε σε ένα κατάστημα που εμπορεύεται τηλεοράσεις και να συγκρίνετε τις εικόνες που δείχνουν μία κοινή τηλεόραση και μία widescreen. Τέλος, στον τομέα της απεικόνισης τα DVD δίνουν ακόμα μία ενδιαφέρουσα δυνατότητα: Είναι δυνατόν, αν ο σκηνοθέτης προβλέψει κάτι τέτοιο, ο θεατής να μπορεί να επιλέξει τη γωνία προβολής της ταινίας από 9 διαφορετικές κάμερες. Οπως καταλαβαίνετε, η δυνατότητα αυτή δίνει άλλο αέρα στις μαγνητοσκοπημένες αθλητικές μεταδόσεις.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Η τεχνολογία των DVD υπάρχει εδώ και αρκετό καιρό. Ομως, από ό,τι φαίνεται, θα πρέπει να περιμένουμε λίγα χρόνια ακόμα μέχρι να μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι τα CDs "έχουν παραδώσει το πνεύμα". Δύο φαίνονται να είναι οι βασικότερες αιτίες: Καταρχήν, οι εταιρίες παραγωγής συσκευών DVD μέχρι πρότινος έδιναν σκληρές μάχες τόσο για την πατρότητα της νέας τεχνολογίας όσο και για τα πρότυπα που θα επικρατήσουν τελικά. Επίσης, ακόμα δεν έχουν έρθει σε συμφωνία όσον αφορά στις συσκευές DVD Recordable, με τις οποίες θα μπορούμε να γράφουμε τα δικά μας DVD. Ομως ο δεύτερος και ίσως σημαντικότερος παράγοντας κωλυσιεργίας είναι η βιομηχανία του θεάματος. Εχοντας ως κακό προηγούμενο την ανεξέλεγκτη πειρατεία που επικρατεί αυτή τη στιγμή τόσο στα CDs (μουσικής και προγραμμάτων) όσο και στις βιντεοκασέτες, στο Hollywood κάνουν ό,τι μπορούν προκειμένου να προστατεύσουν τα πνευματικά δικαιώματά τους. Αποφάσισαν λοιπόν ότι τα δεδομένα θα πρέπει να κωδικοποιούνται με ειδικό λογισμικό κατά τη διάρκεια εγγραφής τους στο DVD και η αναπαραγωγή τους να γίνεται με τη βοήθεια ενός ειδικού chip. Ομως υπήρχε και άλλο πρόβλημα. Οπως γνωρίζετε, μία ταινία του Hollywood κυκλοφορεί πρώτα στην Αμερική και μετά μας κάνει την τιμή να έρθει και στην Ευρώπη. Σκέφτηκαν λοιπόν να χωρίσουν τον κόσμο σε έξι ζώνες ή περιοχές κωδικοποίησης με στόχο τον έλεγχο της διανομής των DVD. Με αυτό τον τρόπο πιστεύουν ότι θα μπορέσουν να ελέγξουν τη χρονική περίοδο κυκλοφορίας, η οποία βέβαια θα πρέπει να έπεται της αντίστοιχης κυκλοφορίας της ταινίας στις κινηματογραφικές αίθουσες. Οι τίτλοι DVD που κυκλοφορούν, λοιπόν, θα πρέπει να φέρουν και ένδειξη της περιοχής για την οποία προορίζονται, ενώ μπορούν να διαβαστούν μόνο από DVD players της περιοχής αυτής. Εξαίρεση αποτελεί μια ειδική κατηγορία DVD, η οποία μπορεί να αναγνωριστεί σε όλες τις περιοχές.







Δείγματα από DVD-ROM. Οπως βλέπετε και μόνοι σας, δύσκολα ξεχωρίζουν από τα απλά CDs.

Καταλαβαίνετε βέβαια ότι αυτά είναι αστεία πράγματα και το Hollywood φαίνεται να μην έμαθε από το πάθημα των εταιριών Πληροφορικής. Οι παλαιότεροι θα θυμάστε ότι σχεδόν όλες οι εταιρίες παραγωγής λογισμικού... τριπλοκλείδωναν τα προγράμματά τους, προκειμένου να τα προστατεύσουν από τις παράνομες αντιγραφές. Εξαίρεση αποτελούσαν μόνο μερικές εταιρίες, όπως η Microsoft, της οποίας τα προγράμματα δεν χρειάζονταν καν κωδικό. Η διαδικασία του κλειδώματος όμως απαιτούσε πολλά χρήματα και, επιπλέον, έπειτα από λίγο καιρό οι εταιρίες διαπίστωναν μετά λύπης τους ότι κάποιος hacker είχε καταφέρει να ξεκλειδώσει τα προγράμματά τους και να τα κυκλοφορεί ελεύθερα. Σήμερα ακόμα και για τις παιχνιδομηχανές (όπως το PlayStation) υπάρχει τρόπος να αναγνωρίζονται και να τρέχουν απρόσκοπτα παράνομα αντίγραφα. Το ίδιο λοιπόν ισχύει για τα DVD. Εχει βρεθεί ήδη ο τρόπος με τον οποίο σπάει αυτή η κωδικοποίηση, ενώ δίνονται πληροφορίες για τη "μετατροπή" της συσκευής σας ώστε να μην καταλαβαίνει από περιορισμούς. Από την άλλη, μερικές εταιρίες παραγωγής DVD players χρησιμοποιούν βραχυκυκλωτήρες για τη δήλωση του κωδικού της περιοχής όπου βρίσκεται ο κάτοχος της συσκευής. Με την κίνησή τους αυτή οι εταιρίες παραγωγής hardware δείχνουν ότι δεν καλοβλέπουν και πολύ τις περίφημες ζώνες κωδικοποίησης, καθώς προκαλεί προβλήματα, κατά τα λεγόμενά τους, στις γραμμές παραγωγής.

Εχοντας όλα αυτά υπόψη, μέχρι σήμερα η Βιομηχανία της Πληροφορικής δεν χρησιμοποιεί ευρέως τα DVD. Ο πιθανότερος λόγος είναι το γεγονός ότι οι οδηγοί CD-ROM υπάρχουν σε όλους τους σημερινούς υπολογιστές, σε αντίθεση με τους ελάχιστους οδηγούς DVD-ROM που είναι εγκατεστημένοι αυτή τη στιγμή. Από την άλλη, οι χρήστες δεν φαίνονται διατεθειμένοι να επενδύσουν σε μια τεχνολογία που ακόμα δεν έχει κατασταλάξει, ενώ επιπλέον εμφανίζει σχετικά υψηλό κόστος. Ενας οδηγός μαζί με την κάρτα αποκωδικοποίησης στοιχίζει 100.000-150.000 δρχ. Μη νομίζετε όμως ότι οι εταιρίες έχουν μείνει με σταυρωμένα τα χέρια. Οι περισσότερες έχουν ανακοινώσει ότι έχουν ήδη δημιουργήσει τις πρώτες εφαρμογές για DVD-ROM και απλώς περιμένουν την ευρεία διάδοση των οδηγών DVD, ώστε να προχωρήσουν σε μαζική παραγωγή.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Οπως θα διαπιστώσατε, η τεχνολογία των DVD είναι κομμένη και ραμμένη στα μέτρα της βιομηχανίας του θεάματος. Σίγουρα όμως ωφελημένοι θα βγουν και οι χρήστες προσωπικών υπολογιστών από τη μεγάλη χωρητικότητα του προτύπου αυτού, καθώς στα DVD μπορούμε να αποθηκεύσουμε κάθε είδος ψηφιακής πληροφορίας. Επίσης η τεχνολογία αυτή φέρνει ακόμα πιο κοντά το χώρο των υπολογιστών με αυτούς του βίντεο και της μουσικής. Δεν είναι λίγοι όσοι υποστηρίζουν ότι σε μερικά χρόνια η μορφή των υπολογιστών θα είναι εντελώς διαφορετική από αυτή που γνωρίζουμε σήμερα. Πάντως μέχρι σήμερα το DVD δεν έχει καταφέρει να κάνει αισθητή την παρουσία του, καθώς οι ταινίες που κυκλοφορούν είναι πολύ λίγες και τα προγράμματα για υπολογιστές ελάχιστα. Από ό,τι φαίνεται, υπάρχει ακόμα καχυποψία και οι περισσότεροι περιμένουν να ωριμάσει και να κατασταλάξει επιτέλους σε αυστηρώς προδιαγεγραμμένα στάνταρ η νέα τεχνολογία. Πάντως να είστε σίγουροι ότι οι συντάκτες του "PC Master" καραδοκούν και θα σας ενημερώνουν διαρκώς (βλ. και στήλη "Digital Home"). PC

ΙΟΙ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Προφυλαχτείτε, ο κίνδυνος παραμονεύει!

Το Internet αποτελεί μια κοινότητα με εκατομμύρια μέλη, τα οποία καθημερινά εργάζονται, ψυχαγωγούνται και επικοινωνούν μεταξύ τους. Μόνο αυτά κάνουν, όμως; Μα θα ήταν ποτέ δυνατό κάτι τέτοιο; Δεν ζούμε σε μία κοινωνία αγγέλων, αγαπητοί φίλοι, άρα, δυστυχώς, ούτε από τον κυβερνοχώρο θα μπορούσαν να λείπουν οι άσχημες ενέργειες, ακόμη και οι "δολιοφθορές"!

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

Εδώ και περισσότερο από έναν χρόνο ασχολούμαστε από τη στήλη αυτή με πολλά θέματα που αφορούν στο Internet. Ξεκινήσαμε από τα βασικά στοιχεία του Διαδικτύου, είδαμε πώς μπορεί κάποιος να συνδεθεί με αυτό, στη συνέχεια το τι μπορεί να κάνει όταν βρίσκεται on-line, πώς να εκμεταλλευθεί το Δίκτυο για να εμπλουτίσει τις γνώσεις του ή απλώς για να περάσει ευχάριστα τον ελεύθερο χρόνο του και πρόσφατα ασχοληθήκαμε με κάπως δυσκολότερα θέματα, όπως ο ήχος, η εικόνα και το video στο Internet.

Δεν θα πρέπει να ξεχνάμε, όμως, πως το Διαδίκτυο δεν αποτελεί παρά μία ακόμη κοινωνία ανθρώπων, πολύ διαφορετική είναι η αλήθεια από την πραγματική, τη γνωστή εδώ και χιλιάδες χρόνια, αλλά συχνά το ίδιο άδικη και με τα ίδια, περίεργα και άσχημα χαρακτηριστικά.

Οσοι ασχολούνται με τους υπολογιστές γνωρίζουν το φαινόμενο των ιών. Η πλειονότητα των χρηστών ενός προσωπικού υπολογιστή σίγουρα έχει τουλάχιστον μία φορά υποστεί τις αρνητικές συνέπειες αυτών των προγραμμάτων, που μπορούν να είναι από απλά εκνευριστικές έως τραγικά καταστροφικές.

Τα τελευταία χρόνια με την εξάπλωση του Internet πολλαπλασιάζονται και οι ιοί που μεταφέρονται μέσω αυτού στους συνδεδεμένους υπολογιστές, γεγονός που έχει δυσάρεστα αποτελέσματα για όλους μας.



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΙΟΙ;

Στο σημείο αυτό θα ήταν χρήσιμο να αναφερθούν ορισμένα βασικά στοιχεία αναφορικά με τους ιούς των υπολογιστών γενικά. Πρώτα-πρώτα χρειάζεται να τονιστεί ότι δεν πρέπει να φορτώνουμε στους ιούς όλα τα προβλήματα που όλοι μας πολύ συχνά συναντάμε κατά τη διάρκεια της δουλειάς ή της διασκέδασής μας με τους υπολογιστές και τη χρήση του Internet. Τα πιο συνηθισμένα προβλήματα μπορεί να οφείλονται απλώς στα λεγόμενα bugs, δηλαδή ουσιαστικά σε αβλεψίες των προγραμματιστών που δικαιολογημένα ή αδικαιολόγητα προκαλούν διακοπές στο τρέξιμο ορισμένων προγραμμάτων. Επίσης, συχνά συμβαίνει το φαινόμενο διαφορετικές εφαρμογές να έρχονται σε αντίθεση μεταξύ τους κατά τη διάρκεια εκτέλεσής τους, οπότε... μπορεί να επέλθει το μοιραίο.

Φυσικά, εκτός αυτών υπάρχουν προβλήματα που παρουσιάζονται στο υπολογιστικό μας σύστημα τα οποία οφείλονται αποκλειστικά σε ιούς. Τι είναι όμως στην πραγματικότητα αυτοί οι ιοί;

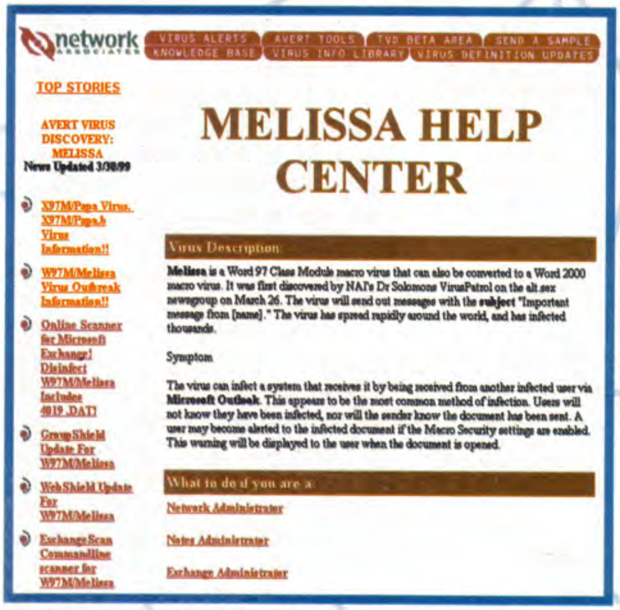
Καταρχήν, μπορούμε να τους χωρίσουμε σε τρεις κατηγορίες (ας χρησιμοποιήσουμε εδώ την αγγλική ορολογία για ευκολία): trojians, jokes και viruses. Trojans είναι προγράμματα που κατασκευάζονται αποκλειστικά και μόνο για να καταστρέψουν δεδομένα. Μπορούν να είναι φτιαγμένα έτσι ώστε να ενεργοποιούνται σε συγκεκριμένη χρονική στιγμή ή ύστερα από συγκεκριμένη ενέργεια εκ μέρους μας. Ευτυχώς δεν είναι τόσο διαδεδομένα, αλλά παρ' όλα αυτά αποτελούν έναν κίνδυνο. Jokes είναι προγράμματα που κατασκευάζονται για να προκαλέσουν κάποια ανεπιθύμητη δράση στον υπολογιστή μας. Συνήθως δεν είναι καταστροφικά, γι' αυτό άλλωστε ονομάζονται έτσι. Τέλος, υπάρχουν οι πραγματικοί ιοί (viruses), οι οποίοι ονομάζονται έτσι γιατί, όπως και αυτοί της βιολογίας, αναπαράγονται και είναι σε θέση να προκαλέσουν από μικρές και αναστρέψιμες μέχρι τεράστιες και ανεπανόρθωτες βλάβες στον υπολογιστή μας.

ΠΡΟΣΦΑΤΑ ΚΡΟΥΣΜΑΤΑ

Τον τελευταίο καιρό πληθαίνουν τα κρούσματα εμφάνισης δικτυακών ιών, δηλαδή ιών που παρουσιάζονται και μπορούν να εισέλθουν στο PC μας κατά την πλοήγησή μας στο Διαδίκτυο. Τα Χριστούγεννα που μας πέρασαν είχαμε τον Remote Explorer, πριν από λίγες ημέρες έκανε την εμφάνισή του ο Melissa. Δεν πρόκειται για νέα, super προγράμματα με ωραία ονόματα και εύχρηστες δυνατότητες, αλλά για -περισσότερο ή λιγότερο- καταστροφικούς ιούς που παραμονεύουν στο Internet και απειλούν τους υπολογιστές μας.

Ενα βράδυ, λίγο πριν από τα περασμένα Χριστούγεννα, μια δραματική ανακοίνωση της Network Associates, της γνωστής εταιρίας που παράγει προϊόντα όπως το McAfee antivirus και το PGP, έσπειρε τον πανικό. Στην ανακοίνωση αυτή η εταιρία έλεγε ότι ανακάλυψε τον πρώτο από μια νέα κατηγορία computer viruses, ένα όπλο "cyberterrorism" όπως το ονόμασε. "Ο συγκεκριμένος ιός έχει τη δυνατότητα να κάνει τη μεγαλύτερη ζημιά σε μια επιχείρηση απ' οτιδήποτε άλλο έχουμε δει στο παρελθόν" είχε δηλώσει χαρακτηριστικά εκπρόσωπος της εταιρίας. Και συνέχισε: "Πρόκειται για τον πρώτο ιό που μπορεί να διακόψει πλήρως τη λειτουργία μιας σύγχρονης, μεγάλης επιχείρησης, ενώ ο πολλαπλασιασμός του είναι κυριολεκτικά αστραπιαίος".

Ο Remote Explorer αντιμετωπίστηκε σχετικά γρήγορα, αλλά πριν από λίγες



Το site της Network Associates Inc. στο Internet, απ' όπου μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για τον ιό Melissa και να κατεβάσετε στον υπολογιστή σας το αντιβιοτικό πρόγραμμα της εταιρίας.

ημέρες ένας άλλος, με το όνομα W97M/Melissa, απλώθηκε σε χιλιάδες υπολογιστές στέλνοντας τον "εαυτό του" αυτόματα μέσω e-mail (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο) από χρήστη σε χρήστη. Ο ιός έδρασε αλλάζοντας τα κείμενα των χρηστών, εισάγοντας σχόλια της τηλεοπτικής σειράς "Οι Simpsons", ενώ ήταν ικανός να στέλνει στον εξωτερικό κόσμο εμπιστευτικές πληροφορίες από τον υπολογιστή χωρίς να το ξέρει ο χρήστης.

Ο Melissa εντοπίστηκε αργά το βράδυ της Παρασκευής 26 Μαρτίου 1999 και είναι χαρακτηριστικό ότι η ίδια η Microsoft έκλεισε για αρκετές ώρες το σύστημα e-mail της για την αποφυγή περαιτέρω μολύνσεων από τον ιό. Ο ιός W97M/Melissa διαδόθηκε αρχικά σε μία ομάδα συζήτησης στο Internet και στάλθηκε σε ένα αρχείο με όνομα list.doc. Μετά τη μετάδοσή του μέσω Internet συνεχίζει να μολύνει όλα τα κείμενα του Word που επεξεργάζεται ο χρήστης και τελικά όλα τα μολυσμένα αρχεία μπορούν να καταλήξουν να αποστέλλονται μέσω e-mail σε ξένους χρήστες. Αυτό μπορεί να αποβεί καταστροφικό, αφού έτσι μπορεί να σταλούν επίσης εμπιστευτικές/μυστικές πληροφορίες σε ξένα άτομα. Αξίζει να αναφέρουμε στο σημείο αυτό πως για πρώτη φορά στην ιστορία και σε μια κίνηση άνευ προηγουμένου, το FBI και άλλες ομοσπονδιακές υπηρεσίες των Η.Π.Α. εξέδωσαν δημόσιες ανακοινώσεις "συναγερμού" για το πρόβλημα, ενώ οι κατασκευαστές antivirus προγραμμάτων μάλλον πιάστηκαν στον ύπνο. Μέχρι να κυκλοφορήσουν τα πρώτα updates ήταν ήδη αργά.

Το πρόβλημα είναι ότι η Melissa "μεταλλάσσεται" ταχύτατα. Κυκλοφόρησε ήδη μια παραλλαγή που ονομάζεται "Papa" και χτυπά αρχεία Excel, ενώ μια άλλη παραλλαγή, ονόματι "Mellisa.a", μεταφέρεται μέσω e-mails που έχουν κενό Subject κι έτσι ο χρήστης δεν λαμβάνει καμιά προειδοποίηση.

Η ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥΣ

Είμαστε λοιπόν ανίσχυροι μπροστά στο φαινόμενο "ιοί μέσω Internet"; Οχι, μην ανησυχείτε. Η καλύτερη θεραπεία είναι σίγουρα η πρόληψη! Οπως και στην καθημερινή μας ζωή έτσι και με τους υπολογιστές πρέπει να είμαστε προσεχτικοί. Η εγκατάσταση ενός αντιβιοτικού προγράμματος θα πρέπει να σας γίνει συνήθεια, αφού οι ιοί - τώρα και μέσω Internet - γίνονται καθημερινά πιο επικίνδυνοι. Το πρόγραμμα αυτό αναλαμβάνει να ελέγξει το σύστημά σας για ιούς καθώς και τον καθαρισμό των μολυσμένων αρχείων - αν φυσικά κάτι τέτοιο είναι δυνατό, ειδάλλως αυτά θα σβηστούν από το δίσκο σας. Στη συνέχεια παρουσιάζονται τα κυριότερα antivirus προγράμματα που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά. Μπορείτε να τα κατεβάσετε από το Δίκτυο για μια δοκιμαστική περίοδο, μετά την πάροδο της οποίας θα πρέπει να καταβάλετε το ανάλογο τίμημα στους δημιουργούς τους.

F-PROT PROFESSIONAL

Δημιουργός: Command Software Systems Inc.

URL: www.commandcom.com

Οι δυνατότητες του προγράμματος είναι σχετικά περιορισμένες σε σχέση με τον ανταγωνισμό, ωστόσο το F-Prot παρέχει καλή προστασία.

IBM ANTIVIRUS

Δημιουργός: IBM Corp.

URL: www.av.ibm.com

Ελάχιστες απαιτήσεις: Windows 95, 8MB RAM, 4MB ελεύθερος χώρος

Το antivirus της διάσημης IBM επιτυγχάνει εξαιρετική ταχύτητα αλλά το περιβάλλον εργασίας του χρειάζεται ορισμένες βελτιώσεις. Το κεντρικό μενού είναι σχετικά απλό στη χρήση, αλλά ίσως χρειαστείτε κάποια βοήθεια από το πολύ αναλυτικό Help του προγράμματος.

McAFEE VIRUSSCAN

Δημιουργός: Network Associates Inc.

URL: www.networkassociate.com

Ελάχιστες απαιτήσεις: Windows 95, 8MB RAM, 5MB ελεύθερος χώρος

Ενας γνώριμος από τα παλιά και ίσως το πιο γνωστό αντιβιοτικό πρόγραμμα. Καλό και αρκετά εύχρηστο.

NORTON ANTIVIRUS DELUXE

Δημιουργός: Symantec Corp.

URL: www.symantec.com

Ελάχιστες απαιτήσεις: Windows 95, 16MB RAM, 12MB ελεύθερος χώρος

Παρέχει ιδιαίτερα απλή εγκατάσταση, πολύ καλή απόδοση και υψηλού επιπέδου προστασία από τους ιούς. Μαζί με το Norton AntiVirus θα εγκατασταθεί ο Scheduler της Symantec, μέσα από τον οποίο μπορείτε να ορίσετε ώστε στο χρόνο που θα τρέχουν κάποια προγράμματα να γίνεται έλεγχος για ιούς ή το χρόνο που θα τρέχει το LiveUpdate!, που αναλαμβάνει την επικοινωνία με την εταιρία μέσω άμεσης τηλεφωνικής κλήσης ή μέσω του Internet, ώστε το Norton Antivirus να είναι πάντα ενημερωμένο για τους καινούριους ιούς.

THUNDERBYTE ANTI-VIRUS UTILITIES

Δημιουργός: NovaStor - Authentex Software Corp.

URL: www.authentex.com

Ελάχιστες απαιτήσεις: Windows 95, 4MB RAM, 5MB ελεύθερος χώρο

Από τα πιο γρήγορα antiviruses, αλλά ίσως να μπερδέψει αντί να βοηθήσει τον απλό χρήστη.

VIRUSWEEP

Δημιουργός: Quarterdeck Corp.

URL: www.quarterdeck.com

Ελάχιστες απαιτήσεις: Windows 95, 8MB RAM, 8MB ελεύθερος χώρος

Πρόκειται για το παλιό eSafe που πλέον έχει αγοραστεί από την Quarterdeck. Το πρόγραμμα έχει καλή απόδοση σε ό,τι αφορά την ταχύτητα και είναι εύκολο στη χρήση.

PC

INFINITE WORLDS

Eνα... ατέλειωτο σε μέγεθος on-line RPG!

Το Infinite Worlds αποτελεί στην ουσία τη συνέχεια του "Mordor", η οποία κυκλοφόρησε έπειτα από πολλά προβλήματα. Συγκεκριμένα ο δημιουργός του Dave Allen δεν είχε πλέον οικονομικούς πόρους, γεγονός που δεν του επέτρεπε να ολοκληρώσει τη δημιουργία του. Αναγκάστηκε τότε να γράψει μια ανοικτή επιστολή, εξηγώντας στους φίλους του την κατάσταση και ζητώντας παράλληλα βοήθεια από όποιον ενδιαφερόμενο. Τελικώς, η εταιρία Interplay ενδιαφέρθηκε και ανέθεσε το παιχνίδι στην "Black Isle Studios" και ταυτόχρονα αποφασίστηκε η μετονομασία του παιχνιδιού από Mordor II, όπως προβλεπόταν αρχικά, σε Infinite Worlds. Οι αναγνώστες μας θα γνωρίζουν πως η πλήρης έκδοση του παιχνιδιού υπήρχε στο CD του τεύχους 101 (Δεκέμβριος '98). Συνοπτικά, το Infinite Worlds είναι ένα μεγάλο σε μέγεθος παιχνίδι και αποτελεί μια πολύ καλή πρόταση για τους φίλους των παλαιού στιλ RPGs όπως τα Wizardry και Bard's Tale.

του Ηλία Καφούρου

Το παιχνίδι, ως παραδοσιακό του είδους, ξεκινά με τη δημιουργία χαρακτήρων. Εδώ θα βρείτε 9 φυλές διαθέσιμες και συγκεκριμένα τις: Human (standard), Elf, Giant, Gnome, Dwarf, Ogre, Yeti, Saris και Troll. Φυσικά, η καθεμία έχει τα δικά της χαρακτηριστικά και skills. Οι χαρακτήρες ξεκινούν με συγκεκριμένα στατιστικά στα attributes τους (ηλικία, εμπειρία, εξυπνάδα, δύναμη, σοφία, χαρίσματα και επιδεξιότητες). Μπορείτε όμως να τα τροποποιήσετε καθώς καθορίζουν το είδος του εξοπλισμού που χρησιμοποιεί αποτελεσματικά κάθε χαρακτήρας και το σε ποιες συντεχνίες μπορεί να προσχωρήσει. Οι συντεχνίες αυτές προσφέρουν την ευκαιρία στα μέλη τους να μάθουν κάποια special skills και ξόρκια ανάλογα με τη φύση των χαρακτήρων (πολεμιστές, μάγοι κ.ά.).

Το Infinite Worlds διαθέτει μεγάλη γκάμα επιλογής φυλών και guilds, έτσι ο παίκτης μπορεί να δημιουργήσει μόνος του όσους χαρακτήρες επιθυμεί και να τους κατατάξει σε ομάδες προς εξερεύνηση, κατά τη διάρκεια της οποίας η storyline που ακολουθεί ο παίκτης εξελίσσεται. Επιπλέον θα βρείτε ένα Tavern, που δίνει "βραβεία" για συγκεκριμένα αντικείμενα και τέρατα, αλλά και μια βιβλιοθήκη όπου μπορείτε να ανατρέξετε για οποιαδήποτε πληροφορία χρειαστείτε - μπορεί κάποια να σας χρησιμεύσει για μελλοντικούς σκοπούς.

ΤΟ ΘΕΜΑ

Η ιστορία ξεκινάει ακριβώς από εκεί όπου τελειώνει το Mordor. Η ομάδα σας έχει μόλις νικήσει τον Prince of Devils και η περιοχή έχει μετατραπεί σε έναν χώρο κατάλληλο για φυσικές αλλά και μαγικές σπουδές, η πόλη, δε, ακμάζει με γοργούς ρυθμούς. Στα βάθη του μεγάλου dungeon, οι ομάδες κατάφεραν και βρήκαν ξανά το ορυκτό Mythinite. Ενώ λοιπόν τα πάντα γύρω άκμαζαν, οι κάτοικοι του dungeon έγιναν στόχοι οπορτουνιστών κλεφτών, βάρβαρων μάγων και πολεμιστών. Και ενώ οι ηγέτες της πόλης έψαχναν για μια λύση, εμφανίστηκαν σκοτεινές δυνάμεις οι οποίες κατέστρεψαν την πόλη. Εκτοτε τα ορυχεία-dungeons σφραγίστηκαν. Μόλις πρόσφατα ξανάνοιξαν και κάποιοι προσκλήθηκαν για να εξερευνήσουν την πηγή του κακού.

Οσο προχωρείτε στα ενδότερα του παιχνιδιού ανακαλύπτετε περισσότερα ζώα, νέα όντα, κλέφτες και φαντάσματα. Μόλις ανακαλύψετε κάτι νέο, αυτό αποθηκεύεται στη βιβλιοθήκη των Guilds









στην πόλη, η οποία παρεμπιπτόντως παίζει σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι, καθώς μπορεί και προσφέρει εφόδια, θεραπείες, ανάσταση, διάφορες πληροφορίες και μέρη αποθήκευσης. Οι guilds προσφέρουν ανέβασμα επιπέδου κάθε φορά που φτάνετε σε συγκεκριμένο επίπεδο εμπειρίας και μπορεί να απαιτήσουν να συμπληρωθεί μια quest, ώστε να μπορέσετε να αποκτήσετε το επίπεδο που απαιτείται.

Ο παίκτης μπορεί ακόμη να βρει κάθε είδους quests σε έναν πίνακα ανακοινώσεων στο κέντρο της πόλης. Αφού τις διαβάσετε, μπορείτε να συμπληρώσετε αυτές που τυχόν έχετε ολοκληρώσει και να πάρετε την ανάλογη ανταμοιβή, δηλαδή είτε ένα αντικείμενο χρυσό ή έναν σύντροφο. Οι σύντροφοι είναι μια ενδιαφέρουσα όψη του παιχνιδιού. Καθώς λοιπόν η δύναμή σας θα μεγαλώνει, κάποια τέρατα δεν θα επιθυμούν πλέον να σας επιτεθούν και μπορεί να σας ζητήσουν να προσχωρήσουν στην ομάδα σας. Αν ζητήσετε εσείς από ένα τέρας να συμμαχήσει μαζί σας, τότε θα το ενθαρρύνετε να πολεμήσει σε μια μάχη στο πλευρό σας. Στον αντίποδα, όμως, εάν γίνουν δυστυχισμένα, ενώ είναι σε μεγαλύτερο level από εσάς, τότε θα σπάσουν το "δεσμό" με εσάς και μπορεί ακόμη και να σας επιτεθούν. Άρα το να αποκτάτε συντρόφους έχει σίγουρα και το ρίσκο του.

Η θεραπεία των πληγών ελέγχεται κατά κύριο λόγο από το Giuld hall. Αν, πάντως, κάποια στιγμή εγκαταλείψετε τον μάταιο τούτο κόσμο, μην ανησυχήσετε καθώς δεν τελείωσαν όλα εδώ. Απλώς περιμένετε μέχρι να σας βρει κάποιος και να σας μεταφέρει στο νεκροτομείο για να αναστηθείτε. Όλοι οι παίκτες μπορούν να ψάξουν για άλλους νεκρούς χαρακτήρες και να τους μεταφέρουν όπως προαναφέραμε, ώστε να τους επαναφέρουν στη ζωή. Αυτό προσθέτει χρόνια στην ηλικία των χαρακτήρων σας, ο οποίοι μόνο με αυτόν τον τρόπο ζουν για μεγάλο διάστημα καθώς κάθε φυλή έχει έναν μέσο όρο ζωής για τα μέλη της. Οπότε, όσο και αν ακούγεται περίεργο, είναι προτιμότερο να σκοτώνεται κάποιος χαρακτήρας σε μάχες και να ανασταίνεται ξανά, αφού εάν φτάσει στο προβλεπόμενο όριο ηλικίας, τον χάνετε για πάντα! Επίσης, σημειώστε πως όσο περνά η ηλικία ενός χαρακτήρα, μειώνονται και κάποια από τα στατιστικά του. Η προαναφερόμενη διαδικασία απαιτεί αρκετά χρήματα (αφού ως γνωστόν το τζάμπα έχει πεθάνει προ πολλού), εκτός βέβαια και αν πρόκειται για τη δική σας ανάσταση, οπότε πληρώνει η ομάδα. Για καλύτερο έλεγχο των χρημάτων σας χρησιμοποιήστε το strore (κατάστημα), όπου μπορείτε να πουλήσετε και να αγοράσετε αντικείμενα, και την bank(τράπεζα), που κάνει ό,τι και οι σημερινές τράπεζες (φύλαξη χρημάτων, παροχή δανείων κ.ά.).

Τέλος, υπάρχει και ένας προφήτης στην πόλη που μπορεί να σας βοηθήσει να βρείτε μοναδικά τέρατα και αντικείμενα και η ταβέρνα, όπου μπορείτε να συμμετάσχετε σε συζητήσεις ή και να γράψετε αγγελίες σε multiplayer παιχνίδια. Χρήματα ακόμη κερδίζετε σκοτώνοντας τέρατα και ολοκληρώνοντάς quests.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού, αν και δεν έχει δοθεί μεγάλη σημασία στη λεπτομέρεια, βασίζονται κυρίως σε στατικές εικόνες και κάποια animated sections. Μόλις κατεβαίνετε στο dungeon, το γραφικό περιβάλλον αλλάζει και μοιάζει με εκείνο των παλαιότερων παιχνιδιών που χρησιμοποιούσαν μια κάποιας μορφής 3D engine (π.χ. Doom). Επιπλέον η κίνηση είναι κομματάκι αργή. Ο χειρισμός γίνεται με το πληκτρολόγιο.

Πάντως, το Infinite Worlds, αν και δεν διαθέτει πολύ καλά γραφικά, έχει όλα τα άλλα στοιχεία που χρειάζεται ένα RPG προκειμένου να κερδίσει αρκετούς φίλους (όπως βάθος σεναρίου, πληθώρα χαρακτήρων και χαρακτηριστικών κ.ά.).

MULTIPLAYER

Το Infinite Worlds σχεδιάστηκε από την αρχή ώστε να υποστηρίζει multiplayer παιχνίδι. Ο έλεγχος του server έχει δοθεί (και πολύ καλώς) στον παίκτη. Το ξεκίνημα και το τρέξιμο του server μπορεί να γίνει σε οποιοδήποτε σύστημα αλλά βέβαια αφού πρώτα οριστούν σωστά τα settings και ολοκληρωθεί το configuration του. Αυτό σημαίνει πως οι παίκτες, με λίγη δουλειά και κάποιες τροποποιήσεις, μπορούν να δημιουργήσουν τους δικούς τους κόσμους. Η σύνδεση για το on-line gaming γίνεται μέσω ενός Master Server που περιλαμβάνει το παιχνίδι, κάτι πολύ σημαντικό για ένα on-line game. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στη σελίδα http://www.vbdesigns.com/infiniteworlds/frames.htm

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

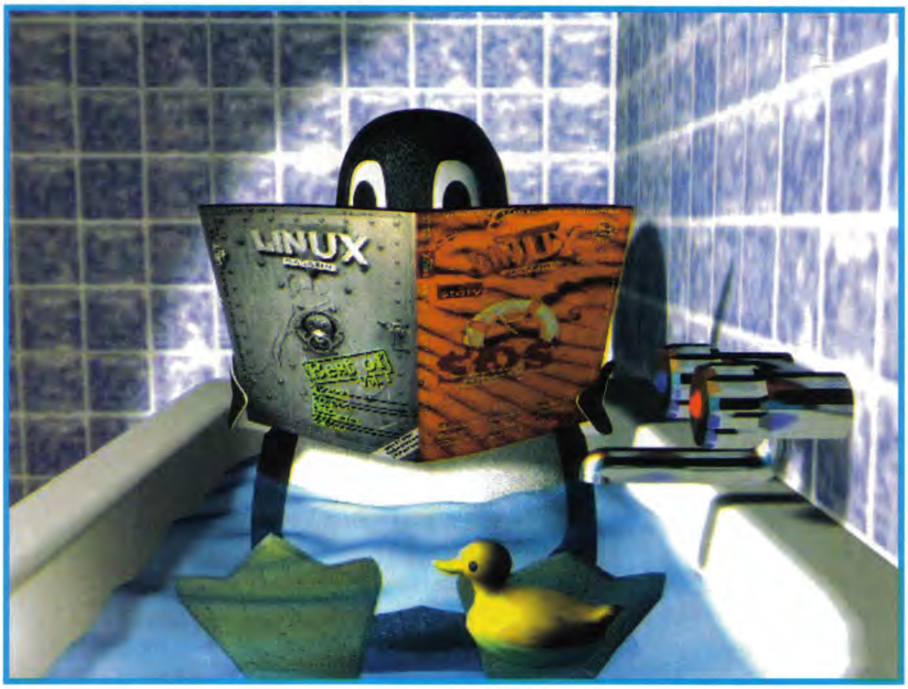
Κανένας βέβαια δεν μπορεί να είναι απολύτως σίγουρος για το μέλλον. Πάντως, το Infinite Worlds κατάφερε και απόκτησε πολλούς φίλους και μάλιστα τον μήνα Αύγουστο σκαρφάλωσε στο No1 των σχετικών charts. Αναμένεται να διατηρήσει μεγάλο αριθμό οπαδών για αρκετό καιρό ακόμα.

PC

Επιμέλεια: Νίκος Κόκρας
kokni@eexi.gr

ΚΟΝΣΟΛΑ ΜΕ ΧΡΩΜΑΤΑ

Πώς θα ξεφύγετε από τη μονοτονία



Στο Linux η γραμμή εντολών έχει εξίσου μεγάλη σημασία με το graphical environment, καθώς πολλές εργασίες γίνονται αποκλειστικά μέσω αυτής. Ωστόσο δεν υπάρχει κανένας λόγος να δουλεύει κάποιος σε ένα μονότονο περιβάλλον. Σχεδόν σε όλες τις διανομές υπάρχει η δυνατότητα να έχει κάποιος χρώματα στη γραμμή εντολών, αλλά δυστυχώς σε ελάχιστες είναι εξαρχής ενεργοποιημένη αυτή η δυνατότητα.

Προκειμένου να διαπιστώσετε εάν το ls της διανομής σας υποστηρίζει χρώματα, δεν έχετε παρά να δώσετε την εντολή ls —color. Λογικά, θα πρέπει να εμφανιστεί ένας κατάλογος αρχείων όπου κάθε είδος αρχείου (directory, symbolic link) θα έχει το δικό του χρώμα. Για να μη χρειάζεται κάθε φορά να γράφετε το —color μαζί με την εντολή ls, μπορείτε να βάλετε ένα alias στο αρχείο /etc/bashrc της μορφής alias ls="ls —color". Ετσι, κάθε φορά που θα δίνετε την εντολή ls, το κέλυφος θα εκτελεί την εντολή ls —color. Σε αυτό το σημείο, να τονίσουμε ότι με τον τρόπο αυτό μπορείτε να εισαγάγετε και άλλα ισοδύναμα εντολών. Ετσι, για παράδειγμα, εάν θέλετε το ls να δίνει αναλυτικές πληροφορίες, το alias γίνεται alias ls="ls -l —color". Κάποιες διανομές συνηθίζουν να δημιουργούν το alias ll="ls -l —color", όπου ll=long listing. Η εισαγωγή aliases στο /etc/bashrc ισχύει για όλο το σύστημα. Εάν θέλετε να ισχύει μόνο για το δικό σας λογαριασμό ή εάν δεν έχετε πρόσβαση στο root account (απαιτείται για να γίνουν αλλαγές στο /etc/bashrc), τότε μπορείτε να δημιουργήσετε, εάν δεν υπάρχει ήδη, το αρχείο ~/.bashrc και να εισαγάγετε εκεί τα αγαπημένα aliases. Θυμίζουμε ότι μόλις τελειώσετε, θα πρέπει να βγείτε από το shell (με logout) και να ξαναμπείτε, ώστε να ενεργοποιηθούν οι αλλαγές.

Επιστρέφουμε στη ρύθμιση των χρωμάτων στην κονσόλα. Εάν το χρώμα που αντιστοιχεί σε κάθε είδος αρχείου δεν σας αρέσει, μπορείτε να το αλλάξετε.

Η εντολή dircolors θα προβάλει στην οθόνη τις τρέχουσες ρυθμίσεις για την αντιστοιχία αρχείων και χρωμάτων. Με την εντολή dircolors -P > ~/.colorsrc θα αποκτήσετε ένα αντίγραφο στο home directory, το οποίο μπορείτε να αλλάξετε κατά το δοκούν. Στο τέλος θα πρέπει να εντάξετε την εντολή eval dircolors .colorsrc στο bashrc, για να ενεργοποιείτε κάθε φορά τις προσωπικές σας ρυθμίσεις.

Η σύνταξη του αρχείου που προκύπτει από το dircolors ίσως φαίνεται στην αρχή λίγο πολύπλοκη, αλλά στην πραγματικότητα είναι πάρα πολύ απλή.

Η βοηθητική σελίδα του dircolors (man dircolors) περιέχει στο τέλος της έναν πίνακα με τα χρώματα που υποστηρίζονται και τους αριθμούς τους, ενώ λίγο πιο πάνω εξηγεί τον τρόπο αντιστοιχίας αρχείων και χρωμάτων, όπως αυτή γίνεται στο dircolors. Συνεπώς δεν θα συναντήσετε καμία δυσκολία και σε περίπτωση που κάτι πάει εντελώς στραβά, δεν έχετε παρά να διαγράψετε το αρχείο ~/.dircolors και τη σχετική δήλωση στο bashrc για να επιστρέψετε στο κανονικό.

Εκτός όμως από τη ρύθμιση των χρωμάτων στην εντολή ls, μπορείτε να προχωρήσετε ακόμη περισσότερο. Ποιος είπε ότι η γραμμή εντολών στο Unix πρέπει να είναι μαυρόασπρη; Μπορείτε να έχετε ό,τι χρώμα θέλετε ως background αντί του μαύρου και φυσικά να αντικαταστήσετε το χρώμα των γραμμάτων με όποιο σας αρέσει.

Για να γίνει αυτό, υπάρχουν πολλοί τρόποι. Ο πιο εύκολος (αλλά όχι μόνιμος) είναι να δώσετε την εντολή setterm -foreground color1 -background color2. Ετσι, μπορείτε να δοκιμάσετε διάφορους συνδυασμούς μέχρι να βρείτε αυτόν που σας ικανοποιεί. Αν μετά τον ορισμό των δύο χρωμάτων τοποθετήσετε την επιλογή -store, τότε ο χρωματικός συνδυασμός αποθηκεύεται και γίνεται ο default για την τρέχουσα κονσόλα.

Προχωρώντας ακόμη περισσότερο, μπορείτε να αποθηκεύσετε την εντολή αυτή στο αρχείο /etc/profile ή στο /etc/login, έτσι ώστε κάθε φορά που κάνετε login σε μια κονσόλα, αυτή αμέσως να παίρνει τα χρώματά σας.

Εάν δεν έχετε πρόσβαση στο root account, τότε δημιουργήστε το αρχείο .login

(σ.σ.: τελεία-login) στο home directory και τοποθετήστε εκεί τη δήλωση του setterm. Με τη βοήθεια του setterm μπορείτε να προχωρήσετε ακόμη περισσότερο. Η man page (man setterm) θα σας δώσει αρκετές ιδέες για το τι μπορείτε να κάνετε με την όψη της κονσόλας σας.

SIAG OFFICE - KOFFICE

Στο χώρο του Linux υπάρχουν αρκετοί επεξεργαστές κειμένου που ακολουθούν το πρότυπο WYSIWYG (What You See Is What You Get). Γνωστά παραδείγματα αποτελούν το Wordperfect, το StarOffice ή το Applixware. Υπάρχουν όμως και εναλλακτικές προτάσεις καθώς ακόμα δεν υπάρχει μια καταξιωμένη και γενικότερα αποδεκτή εφαρμογή στο χώρο των WYSIWYG επεξεργαστών κειμένου. Ενας από τους λιγότερο γνωστούς επεξεργαστές κειμένου έρχεται μαζί με το Siag Office.

Το Siag μπορεί να βρει κάποιος στο http://siag.nu/. Αποτελείται από το Siag, Scheme in A Grid, που είναι ένα spreadsheet όπως το Excel, τον Pathetic Writer, που είναι ο επεξεργαστής κειμένου, το Egon Animator, ένα πρόγραμμα animation, ενώ συνεργάζεται άψογα με το ghostview (για postscript κείμενα), την Chimera (Web browser) και το GNUplot (για τη δημιουργία γραφημάτων). Το ισχυρότερο σημείο του, πλην του γεγονότος ότι προσφέρεται εντελώς δωρεάν, είναι ότι μπορεί να υποστηρίξει ελληνικά με ελάχιστη παρέμβαση από τη μεριά του χρήστη.

Αντίθετα, η εγκατάσταση συχνά προβλημάτιζε. Το γεγονός αυτό οφειλόταν στο ότι το Siag συνεργάζεται στενά με scripting γλώσσες (όπως perl, scheme), οι οποίες θα πρέπει ήδη να είναι σωστά εγκαταστημένες στο σύστημά σας. Κατά τις τελευταίες εκδόσεις του, όμως (αυτή τη στιγμή 3.1.8), παρέχεται ένα autoconfigure script που απλοποιεί σημαντικά τη διαδικασία.

Επίσης, ένα μειονέκτημα που συχνά αναφερόταν αφορούσε στο γεγονός ότι τα βασικό interface του προγράμματος ήταν λίγο άσχημο. Ωστόσο, αυτή τη στιγμή υπάρχει το KSiag, που ενσωματώνεται στο KDE, ενώ σε εξέλιξη βρίσκεται και η προσαρμογή του Siag στο GNOME.

Εάν το Siag δεν ικανοποιεί τις ανάγκες σας, τότε θα πρέπει να περάσετε από το Web site του KDE. Το Koffice είναι η "επίσημη" προσπάθεια του KDE project για μια σουίτα εφαρμογών γραφείου.

Παρά το γεγονός ότι δεν υπάρχει ακόμα μια σταθερή έκδοση διαθέσιμη στους χρήστες, μπορείτε να κατεβάσετε από το http://koffice.kde.org/ τον πηγαίο κώδικα και να προσπαθήσετε να φτιάξετε τα εκτελέσιμα. Το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό.

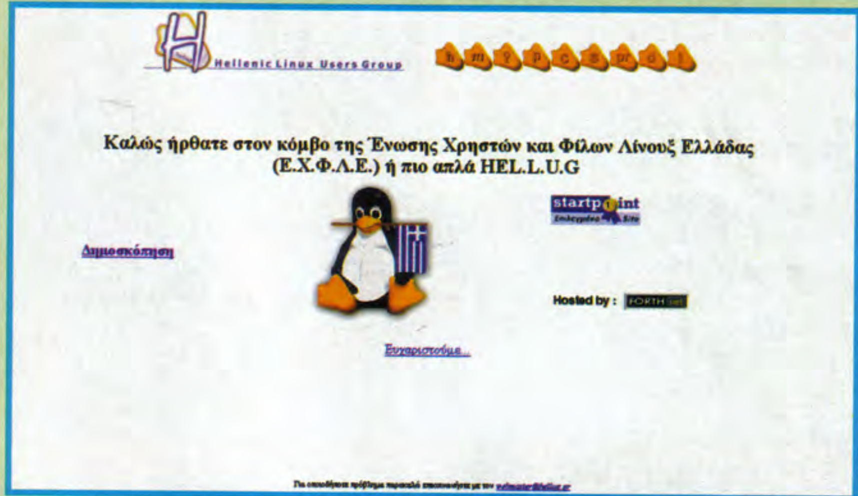
Η ομάδα του KOffice έβαλε τον πήχυ πολύ ψηλά και το Koffice ίσως αποτελέσει για τις εφαρμογές γραφείου ό,τι το KDE για το γραφικό περιβάλλον του Linux. Περιλαμβάνει πλειάδα εφαρμογών, μεταξύ των οποίων φυσικά ένας επεξεργαστής κειμένου, ένα λογιστικό φύλλο, ένα πρόγραμμα παρουσιάσεων όπως το powerpoint), ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων για απλά σχήματα κ.ά. Συνο-

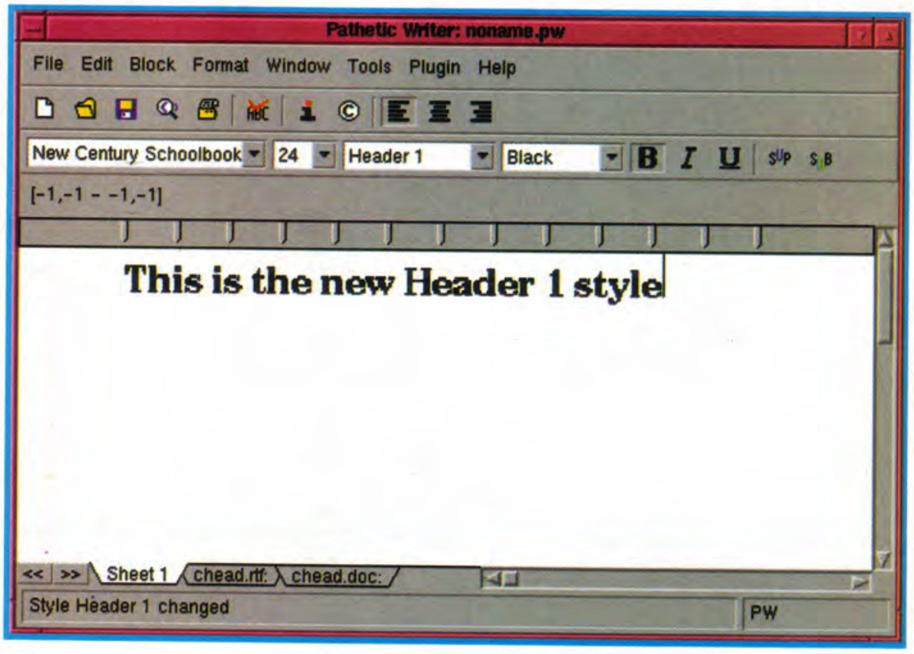
WEB SITE: HTTP://WWW.HELLUG.GR

Το Web site του συλλόγου των Ελλήνων χρηστών Linux έχει εδώ και πολύ καιρό τη δική του θέση στο http://www.hellug.gr. Περιέχει αναλυτικές οδηγίες για το ιστορικό του συλλόγου, τις δραστηριότητες και κυρίως τα projects που αυτή τη στιγμή τρέχουν.

Ακόμα και εάν δεν γνωρίζετε καλά το Linux, υπάρχουν σοβαρές πιθανότητες να μπορείτε να βοηθήσετε σε κάποιο από αυτά (π.χ. μεταφράσεις των HowTo). Ετσι, θα συμβάλετε και εσείς στην ανάπτυξη του Linux.

Ακόμη θα βρείτε πληροφορίες στα ελληνικά για το Linux, για άρθρα που κατά καιρούς έχουν δημοσιευτεί στον ελληνικό Τύπο, links για να κατεβάσετε τις Linux διανομές από ελληνικά mirrors, πληροφορίες για τις ελληνικές mailing lists και φυσικά το Magaz, το on-line ελληνικό περιοδικό για το Linux.





λικά, είναι ένα πληρέστατο πακέτο εφαρμογών, το οποίο βασίζεται φυσικά στην qt βιβλιοθήκη.

Σχετικά με το πρόβλημα της άδειας χρήσης της qt, το Koffice παρέχεται τόσο για την τρέχουσα έκδοση qt1.4 όσο και για την επερχόμενη 2.0 που είναι ελεύθερη για σχεδόν κάθε χρήση.

Ισχυρότερο σημείο βέβαια του Koffice είναι το Klyx, το οποίο μπορεί κάποιος να κατεβάσει ανεξάρτητα από το υπόλοιπο Koffice. Βασίζεται στο lyx, το οποίο ξεφεύγει από την κλασική έννοια του WYSIWYG, αφού αποτελεί ένα γραφικό front-end για το Latex, στο οποίο όμως θα αναφερθούμε εκτενέστερα κάποια άλλη φορά. Η ανάπτυξη του lyx/Klyx έχει ξεκινήσει πολύ νωρίτερα και σχεδόν ανεξάρτητα από το Koffice και αναμένεται να ενσωματωθεί μόλις σταθεροποιηθεί το Koffice.

CALDERA OPENLINUX 2.2

Μια Linux διανομή που δεν έχει τύχει ιδιαίτερης προσοχής στη χώρα μας είναι αυτή της Caldera. Πρόσφατα κυκλοφόρησε η 2.2 έκδοση του Caldera Openlinux, που συγκεντρώνει αρκετά ελκυστικά στοιχεία για τους νέους στο χώρο του Linux.

Η εγκατάσταση μπορεί να αρχίσει από το περιβάλλον των MS-Windows (εάν ο χρήστης τα έχει ήδη εγκαταστημένα). Το CD-ROM ξεκινά αυτόματα (με autorun!), συνεπώς εξαλείφεται ολοκληρωτικά η ανάγκη για bootdisks ή επανεκκίνηση του υπολογιστή με boot από το CD-ROM (κάτι που σε πολλούς υπολογιστές αποδεικνύεται προβληματικό).

Το μεγαλύτερο πρόβλημα για τους νέους χρήστες του Linux είναι ότι έχουν ήδη εγκαταστημένα στο σύστημά τους τα MS-Windows και σε καμία περίπτωση δεν θέλουν να καταστρέψουν τα περιεχόμενα του δίσκου τους.



Η Caldera έλυσε το πρόβλημα με τον καλύτερο δυνατό τρόπο: μαζί με το λειτουργικό παίρνει κάποιος και μια περιορισμένης λειτουργικότητας έκδοση του partition magic.

Το τελευταίο ενσωματώνεται διάφανα στο πρόγραμμα εγκατάστασης. Γίνεται αυτόματα μια επανεκκίνηση του υπολογιστή και μέσα από DOS mode το πρόγραμμα εγκατάστασης της Caldera αναλαμβάνει να φτιάξει νέα partitions που θα φιλοξενήσουν το Linux χωρίς να καταστρέψει τα ήδη υπάρχοντα δεδομένα στο fat(32) partition των Windows.

Το γεγονός ότι αυτό γίνεται σχεδόν αυτόματα αποτελεί ένα σημαντικότατο βήμα προς την εύκολη συνύπαρξη Linux/Windows. Η εγκατάσταση του ίδιου του λειτουργικού είναι πολύ εύκολη και κυρίως εγκαθίσταται αυτόματα ένας boot manager, που κατά την εκκίνηση του υπολογιστή ρωτά το χρήστη εάν επιθυμεί να μπει σε Linux ή Windows.

Κατά τα άλλα, η έκδοση 2.2 έχει όλα όσα θα περίμενε κάποιος από μια νέα έκδοση Linux: kernel 2.2, glibc2 και φυσικά ενσωματωμένο το KDE 1.1. Συνιστάται λοιπόν σε κάθε νέο χρήστη που θέλει να μπει στον κόσμο του Linux.

PC

ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΗΝ COMMAND LINE;

Το format c: που συχνά απαιτείται σε DOS/Windows υπολογιστές σπάνια χρησιμοποιείται στο Linux. Η μοναδική περίπτωση που θα χρειαστεί, υπό κανονικές συνθήκες, είναι όταν προστίθεται ένα νέο partition (ή ολόκληρος δίσκος). Τότε, η εντολή που θα πρέπει να δοθεί είναι η mkfs.ext2, η οποία θα δημιουργήσει ένα ext2 filesystem. Συγκεκριμένα, η σύνταξη της εντολής είναι kmfs.ext2 (options)/dev/hdx, όπου /dev/hdx είναι ο δίσκος/partition στον οποίο θέλετε να κάνετε "format".

Καλό είναι μαζί με το mkfs.ext2 να ενεργοποιήσει κάποιος και την επιλογή -c (check) που ελέγχει για τυχόν bad blocks. Άλλες επιλογές είναι οι ακόλουθες:

-b: Καθορίζει το μέγεθος του block (σε bytes).

-i: Καθορίζει ανά πόσα bytes θα υπάρχει ένα inode. Συνήθως η τιμή είναι 4.096 bytes, που ικανοποιεί κάθε χρήστη. Σε κάθε περίπτωση δεν μπορεί να είναι μικρότερο του 1.024. Σημειώνεται ότι μικρότερες τιμές (προς το 1.024) είναι κατάλληλες για partitions που θα φιλοξενούν πολύ μικρά αρχεία.

-m: Κανονικά, 5% του συνολικού χώρου κρατείται για τον root. Μπορεί κάποιος με το m να καθορίσει το ποσοστό του δίσκου που θα κρατηθεί για χρήση αποκλειστικά από τον root. Σε μεγάλα partitions το 5% μπορεί να έχει ως συνέπεια πολλά χαμένα megabytes, συνεπώς μπορείτε άφοβα να το μειώσετε.

-v: Ενεργοποιεί το verbose mode, με αποτέλεσμα να εμφανίζονται στην οθόνη αναλυτικές πληροφορίες για την εξέλιξη του mkfs.

Εννοείται ότι χρειάζεται εξαιρετική προσοχή στη χρήση της εντολής, καθώς καταστρέφει ανεπανόρθωτα τα περιεχόμενα του σκληρού δίσκου. Από την άλλη πλευρά, ίσως χρειαστεί να γίνει κάποιος έλεγχος σε ένα partition. Το αντίστοιχο του checkdisk στα MS-Windows είναι το FSCK (FileSystem ChecK). Αυτό ελέγχει και διορθώνει εάν είναι δυνατό τα λάθη του υπάρχουν στο σύστημα αρχείων. Για να γίνει ο έλεγχος, θα πρέπει πρώτα το filesystem να μην είναι mounted, δηλαδή να μην είναι ενεργό για να μην μπορεί κανένα άλλο πρόγραμμα να επέμβει κατά τη διάρκεια του ελέγχου. Τυπικά αρκεί να δώσετε την εντολή umount/dev/hdx. Η σύνταξη της εντολής fsck είναι: fsck/dev/hdx και οι κυριότερες επιλογές που μπορείτε να ενεργοποιήσετε είναι οι ακόλουθες:

-r (interactive): Το FSCK πρώτα ρωτά το χρήστη και μετά επιχειρεί να διορθώσει το λάθος που τυχόν βρήκε.

-A (all): Ελέγχει όλα τα filesystems που υπάρχουν στο /etc/fstab ή /etc/mtab. Αυτή είναι εντολή που τρέχει αυτόματα κατά την εκκίνηση του Linux σε περίπτωση που δεν έκλεισε σωστά το σύστημα την προηγούμενη φορά (όπως και στα Windows).

-V (verbose): Το FSCK προβάλλει στην οθόνη αναλυτικές πληροφορίες.

-t (type): Καθορίζει τον τύπο του filesystem (fat, fat32, ext2, minix) και δεν επιτρέπει στο FSCK να ελέγξει άλλα.

Π.χ. FSCK -A -t ext2, ελέγχει όλα τα filesystems που υπάρχουν στο σύστημα και είναι ext2 αλλά όχι τα fat32 (Windows) που τυχόν συνυπάρχουν.

-N (normal): Δεν τρέχει κανονικά, αλλά παρουσιάζει τι θα γινόταν εάν έτρεχε πάνω σε κάποιο filesystem. Χρήσιμο για δοκιμές.


MEADE
ETX
MEADE ETX Astro Telescope
& THE LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MEADE INSTRUMENTS CORPORATION OF CALIFORNIA U.S.A.
MEADE
Το καλύτερο
φορητό τηλεσκόπιο
στον κόσμο
Εύχρηστο φορητό τηλεσκόπιο με οπτικά εξαιρετικής ποιότητος.
Με το MEADE ETX,
το τηλεσκόπιο με τις περισσότερες πωλήσεις στον κόσμο, μπορείτε να παρατηρήσετε αντικείμενα σε Γη, Θάλασσα και Ουρανό με εικόνες υψηλής ανάλυσης κι ευκρίνειας.
Όπως ανέφερε το περιοδικό
"Sky & Telescop"
"... οι Δακτύλιοι του Κρόνου ήταν ευδιάκριτοι παρά τη χαμηλή τους κλίση και οι γήινες παρατηρήσεις κατά τη διάρκεια της ημέρας, ήταν ευκρινείς με πλούσιες χρωματικές αποδόσεις"
STREAMTRADE
K. NOMIKOS & CO
Ακτή Μιαούλη 81 & Κανάρη 2, 185 38 Πειραιεύς
Τηλ.: (01) 42 82 045, 42 83 077
Fax: (01) 42 83 079 • Telex: 21-3309 GULF GR

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕ ΤΑ ΔΙΚΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Δημιουργήστε όμορφα games με το Klik & Play

Ολοι οι χρήστες υπολογιστών παίζουν παιχνίδια. Τα γούστα διαφέρουν από χρήστη σε χρήστη και ανάλογα με την ηλικία του, όμως τα παιχνίδια δεν παύουν να αποτελούν ένα σημαντικό κομμάτι των υπολογιστών. Πέρα από την απόλαυση του gaming, πολλοί χρήστες έχουν την ανάγκη για δημιουργία. Ο υπολογιστής αποτελεί εξάλλου ένα μέσο δημιουργίας. Συνήθως όμως ο χρήστης που θέλει να πραγματοποιήσει μια ιδέα του είναι αναγκασμένος να γνωρίζει κάποια γλώσσα προγραμματισμού. Ειδικά στο χώρο της κατασκευής παιχνιδιών, οι γνώσεις που απαιτούνται δεν περιορίζονται σε μία γλώσσα. Τα τελευταία χρόνια τα παιχνίδια δεν αποτελούν προϊόν συνεργασίας μιας παρέας, όπως ήταν παλαιότερα. Αντίθετα, μάλιστα, συνεργάζονται ολόκληρες ομάδες ανθρώπων με εντελώς διαφορετικές εργασίες. Ετσι, έχουμε γραφίστες, σχεδιαστές, ζωγράφους, μουσικούς και, φυσικά, προγραμματιστές.

του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@eexi.gr

Ολα τα ανωτέρω έχουν ως αποτέλεσμα όλο και περισσότερα άτομα να αποφεύγουν να ενταχθούν στον τομέα κατασκευής παιχνιδιών. Κάτι τέτοιο είναι ορατό και από την κρίση στην οποία έχουν πέσει μεγάλες εταιρίες, όπως η Sierra. Χωρίς νέα άτομα δεν υπάρχουν καινούριες ιδέες, με αποτέλεσμα ο κόσμος να έχει κουραστεί. Κάπου εδώ αναμειγνύεται και το "PC Master", για να αναδείξει το ταλέντο που υποκρύπτεται μέσα σας μέσω του Klik & Play.

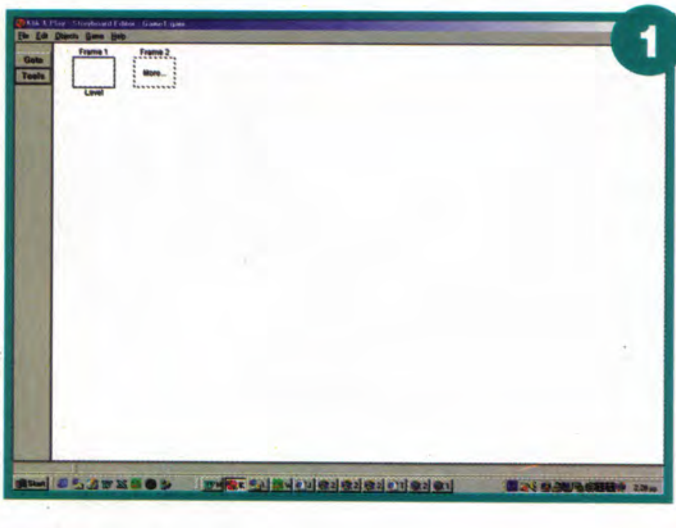
ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που κυκλοφορεί αρκετό καιρό στην αγορά, αλλά δεν έχει τύχει σωστής αντιμετώπισης από το κοινό. Η λειτουργία του είναι σαφής. Επιτρέπει στον απλό χρήστη να κατασκευάσει παιχνίδια χωρίς να είναι αναγκαία η γνώση κάποιας γλώσσας προγραμματισμού. Βέβαια το αποτέλεσμα δεν μπορεί να συγκριθεί με τα σύγχρονα παιχνίδια, αλλά, πάλι, οι απαιτήσεις των παραγόμενων παιχνιδιών απέχουν έτη φωτός από τις απαιτήσεις των σύγχρονων εμπορικών games. Επίσης δίνεται η δυνατότητα για κατασκευή παραλλαγών σε τίτλους που δεν υπάρχουν πια. Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να "αναστήσουμε" κλασικά παιχνίδια, όπως Pacman, Arcanoid, Space Invaders κ.λπ., προσαρμοσμένα στις δικές μας απαιτήσεις. Για να εξηγήσω τη λειτουργία του Klik & Play κατασκεύασα ένα Arcanoid-clone μίας πίστας.

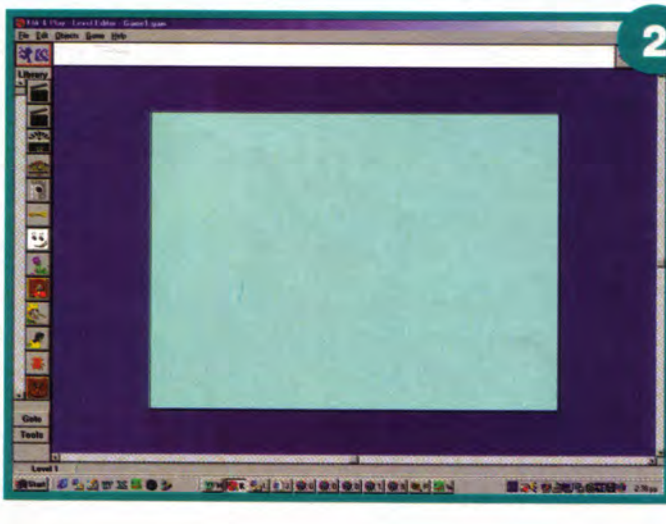
ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΑ ΣΧΕΔΙΑ

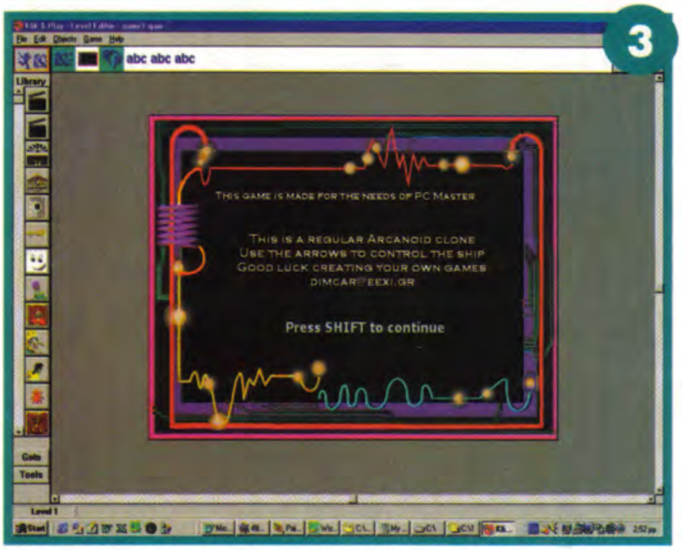
Ας πάρουμε μια ιδέα του προγράμματος. Στην **εικόνα 1** βλέπουμε το κεντρικό μενού επιλογών, αφού διαλέξουμε να ξεκινήσουμε την κατασκευή ενός παιχνιδιού. Πρώτη δουλειά μας είναι να κατασκευάσουμε την αρχική εικόνα, δηλαδή εκείνη που θα εξηγεί τον τρόπο λειτουργίας του παιχνιδιού και το σκοπό του. Ετσι, κάνουμε δεξί κλικ στο frame 1 και επιλέγουμε Goto Level Editor. Ο Level Editor **(εικ. 2)** είναι το σημείο όπου κατασκευάζουμε το σκηνικό. Στο αριστερό μέρος υπάρχει ένας κατάλογος με τις βιβλιοθήκες του προγράμματος, από όπου επιλέγουμε όσες θα χρησιμοποιήσουμε στο παιχνίδι μας. Με backdrops διαλέγουμε το background της οθόνης μας. Υπάρχει μια πληθώρα εικόνων, αλλά είναι δυνατή και η εισαγωγή μιας προσωπικής εικόνας από εξωτερικό πρόγραμμα. Αφού εφαρμόσουμε την εικόνα στο background, επιλέγουμε το κείμενο της εισαγωγής. Πατάμε tools και στη συνέχεια επιλέγουμε Create

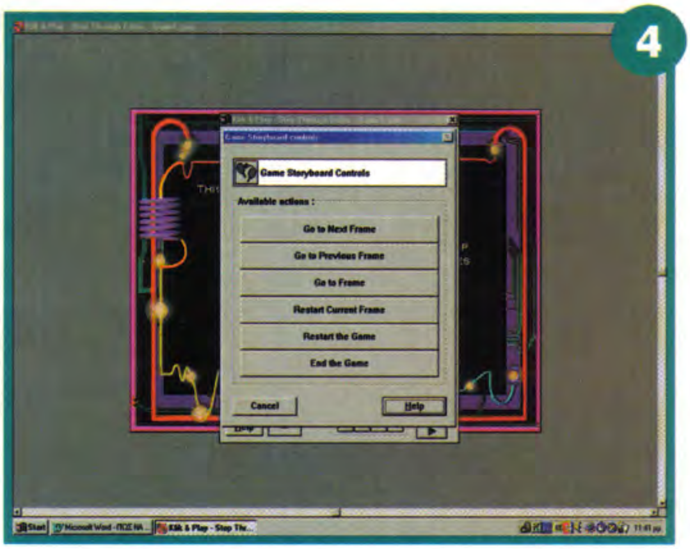
1



2







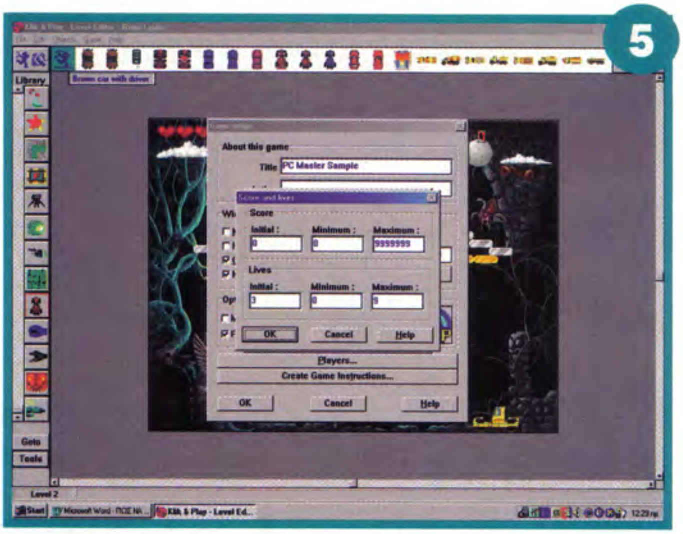
New Text Object. Γράφουμε το κείμενό μας ρυθμίζοντας γραμματοσειρά, μέγεθος και χρώμα **(εικ. 3)**. Αφού τακτοποιήσουμε τα ανωτέρω, είμαστε έτοιμοι να πάμε στην επόμενη εικόνα. Η μετάβαση επιλέγουμε να γίνει με το πάτημα του πλήκτρου Shift. Για να ενεργοποιήσουμε την εντολή αυτή, χρησιμοποιούμε από το menu GoTo την επιλογή Step Through Editor. Αφού μπούμε στον Editor, πατώντας το πλήκτρο Shift εμφανίζεται ένα menu. Από εκεί επιλέγουμε Game Storyboard Control. Στο υπομενού που θα παρουσιαστεί διαλέγουμε την επιλογή Go to Next Frame, για να πάμε, όπως είναι άλλωστε προφανές, στο επόμενο frame **(εικ. 4)**.

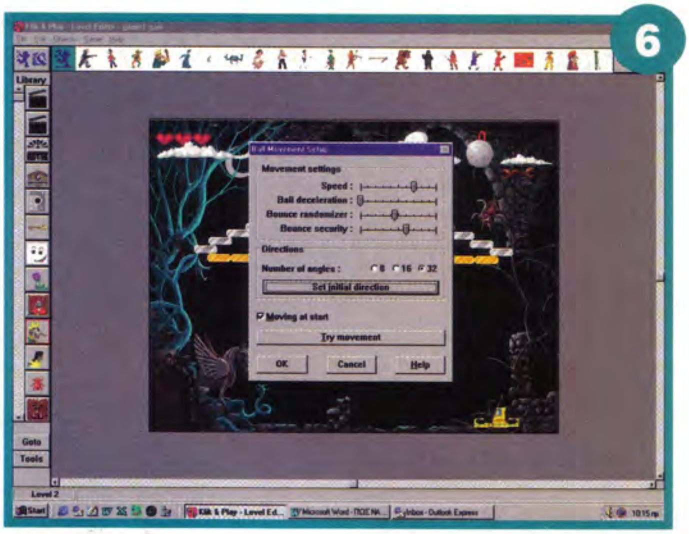
Τώρα είμαστε έτοιμοι να κατασκευάσουμε την πρώτη πίστα του παιχνιδιού μας. Επιλέγουμε από το μενού GoTo το Storyboard Editor. Τώρα πρέπει να δημιουργήσουμε χώρο για δεύτερο frame στο παιχνίδι. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από το Tools και συγκεκριμένα την επιλογή Add a new level to the game. Πηγαίνουμε στον Level Editor και αρχίζουμε την κατασκευή της πρώτης πίστας. Οπως και πριν, αρχικά επιλέγουμε το background. Ουσιαστικά τώρα ξεκινά η δυσκολία καθώς πρέπει να βρούμε το όχημα που θα χρησιμοποιούμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι επιλογές στον τομέα αυτό είναι πολλές, καθώς οι βιβλιοθήκες του παιχνιδιού παρέχουν αμέτρητα οχήματα όλων των ειδών. Προσωπικά προτίμησα το Steam Roller Side από τη βιβλιοθήκη Varius Vehicles. Το τοποθετούμε εφαπτόμενο στο κάτω μέρος της εικόνας. Αφού γίνει η επιλογή, πρέπει να αποφασίσουμε τον τρόπο κίνησης του οχήματός μας. Κάνοντας δεξί κλικ στο όχημα, αποκαλύπτεται ένα μενού με πλήθος επιλογών. Προσωρινά μας ενδιαφέρει το Movement, κάνουμε λοιπόν κλικ στο Select Movement. Για το συγκεκριμένο τύπο παιχνιδιού, η ορθότερη μορφή gameplay επιτυγχάνεται με το mouse. Ετσι αναθέτουμε σε αυτό την κίνηση του οχήματος. Τώρα πρέπει να βάλουμε τα όρια της κίνησής του. Γύρω από το όχημα υπάρχει ένα τετράγωνο. Το μεγαλώνουμε κατά μήκος μέχρι τα όρια του background, ώστε ο άξονας X να καλύπτεται πλήρως κατά την κίνηση. Επειδή δεν θέλουμε κίνηση στον άξονα Y, φροντίζουμε να εξαφανίσουμε τις πλευρές του τετραγώνου σε αυτό τον άξονα, μετακινώντας τες έτσι ώστε η μία να εφάπτεται στην άλλη. Τώρα είμαστε έτοιμοι να δοκιμάσουμε την κίνηση. Αν κάτι δεν μας αρέσει, το αλλάζουμε εφαρμόζοντας τα ανωτέρω με τις αντίστοιχες αλλαγές.

Αφού είμαστε έτοιμοι με το όχημά μας, κατασκευάζουμε την υπόλοιπη πίστα. Ως κλασικό Arcanoid-clone, πρέπει να υπάρχουν τα πατροπαράδοτα τουβλάκια. Στη βιβλιοθήκη υπάρχουν τουβλάκια διάφορων ειδών. Επιλέγουμε αυτά που μας αρέσουν και τα τοποθετούμε όπως νομίζουμε καλύτερα. Επίσης πρέπει να κατασκευάσουμε έναν μετρητή που να εμφανίζει τις ζωές που απομένουν και άλλον ένα που να δείχνει το σκορ. Και οι δύο αυτές επιλογές γίνονται μέσα από το Tools, με τα Create New Lives Object και Create New Score Object αντίστοιχα. Η τοποθέτηση των δεικτών αυτών γίνεται συνήθως στο άνω μέρος της οθόνης. Ετσι πράττουμε και εμείς, τοποθετώντας τους μετρητές μας στα δύο άνω άκρα της οθόνης. Μπορούμε να τροποποιήσουμε τους μετρητές αυτούς αλλάζοντας τα bitmaps που χρησιμοποιούν. Ετσι, για τις ζωές επιλέγουμε να τις αντιπροσωπεύουν καρδούλες. Κάνουμε δεξί κλικ στο μετρητή των ζωών και επιλέγουμε Edit Lives. Πατάμε Pick image from an object και ψάχνουμε την εικόνα που θέλουμε στη βιβλιοθήκη. Στη βιβλιοθήκη 26, που ονομάζεται Collectable Items, υπάρχει μία καρδιά, την οποία επιλέγουμε. Ο default μετρητής του σκορ είναι αρκετά καλός και έτσι δεν τον αλλάζουμε. Προτού προχωρήσουμε, πρέπει να καθορίσουμε τις αρχικές και τις τελικές τιμές για τους μετρητές μας. Από τα menu του προγράμματος διαλέγουμε το Edit και στη συνέχεια Game Setup. Πατάμε το πλήκτρο Players και από εκεί το Score and Lives **(εικ. 5)**. Για το σκορ επιλέγουμε minimum και initial το 0, ενώ max όσο θέλουμε. Στις ζωές βάζουμε 3 initial, 0 minimum και 9 max. Αφού γίνουν και αυτές οι ρυθμίσεις, επιστρέφουμε στην κατασκευή της πίστας.

Για να τελειώσουμε τη σχεδίαση μένει να επιλέξουμε το όπλο μας, δηλαδή την μπίλια. Οπως και με το όχημα έτσι και τώρα η επιλογή γίνεται μέσα από μια μεγάλη λίστα. Προσωπικά επέλεξα κάτι πρωτότυπο. Από τη βιβλιοθήκη με Aliens (23) επέλεξα το Alien 10, που μοιάζει με μπάλα. Το τοποθετούμε στο κέντρο της οθόνης. Τώρα πρέπει να καθορίσουμε την κίνηση που θα ακολουθεί το Alien. Κάνουμε πάνω σε αυτό δεξί κλικ και επιλέγουμε Movement. Από το menu που εμφανίζεται διαλέγουμε Select Movement και στη συνέχεια Bouncing Ball. Αμέσως μεταφερόμαστε σε ένα submenu που καθορίζει το bouncing. Αυτό που πρέπει να προσέξουμε είναι ώστε το Ball Deacceleration να είναι μηδενικό, ώστε η μπάλα να μη σταματήσει ύστερα από κάποιο χρονικό διάστημα. Με αυτό τον τρόπο διασφαλίζουμε τη σωστή, για το παιχνίδι, κίνηση του Alian. Κάθε φορά που θα χτυπά κάπου, θα κάνει γκελ και το παιχνίδι θα συνεχίζεται. Οι ρυθμίσεις μου φαίνονται στην **εικόνα 6**. Κάνουμε Try Movement για να δοκιμάσουμε την κίνηση και ρυθμίζουμε ξανά, αν χρειαστεί.

Οι τελευταίες πινελιές πριν από την ολοκλήρωση του επιπέδου έχουν να κάνουν με καθαρά οπτικές αλλαγές. Προηγουμένως τοποθετήσαμε τους μετρητές του σκορ και των ζωών στο άνω μέρος της οθόνης. Επειδή το Alien με την κίνησή του θα φτάνει σε αυτά τα σημεία, πρέπει να βάλουμε όρια σε αυτήν. Για αυτό, μέσα από τη βιβλιοθήκη του προγράμματος επιλέγουμε μερικά συννεφάκια που θα

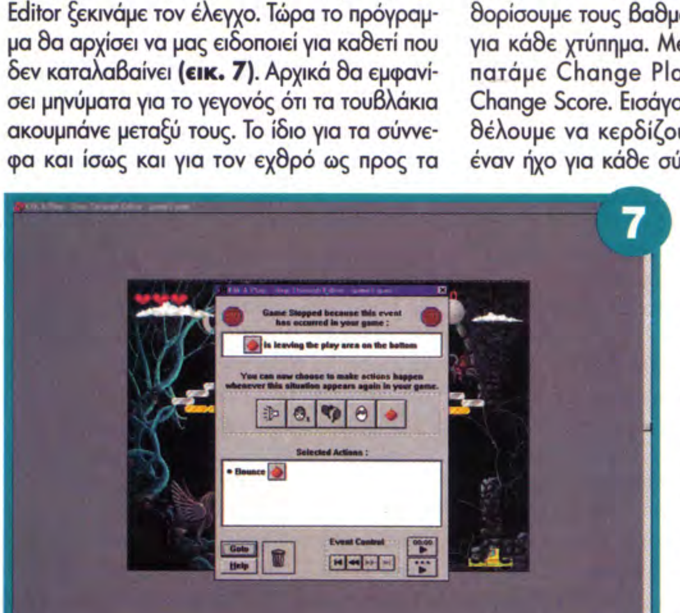
5


6


μπουν ακριβώς κάτω από τους μετρητές. Η βιβλιοθήκη με τα σύννεφα είναι στον αριθμό 6. Τέλος, προσθέτουμε έναν εχθρό η καταστροφή του οποίου θα σημαίνει και το τέλος του Level. Προσωπικά διάλεξα το Alien 15. Καθορίζουμε την κίνησή του με τον ίδιο τρόπο που καθορίσαμε και τα υπόλοιπα. Αυτή τη φορά επιλέγουμε Path Movement. Θέλουμε η κίνησή του να είναι στον άξονα X, άρα σχεδιάζουμε μία γραμμή κατά αυτό τον άξονα, με την επιλογή New Line. Στη συνέχεια τσεκάρουμε τα Reverse at End, Loop the Movement και επιλέγουμε την ταχύτητα της κίνησης από μια κλίμακα 1-100.

Η ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΙΣ ΠΙΣΤΕΣ

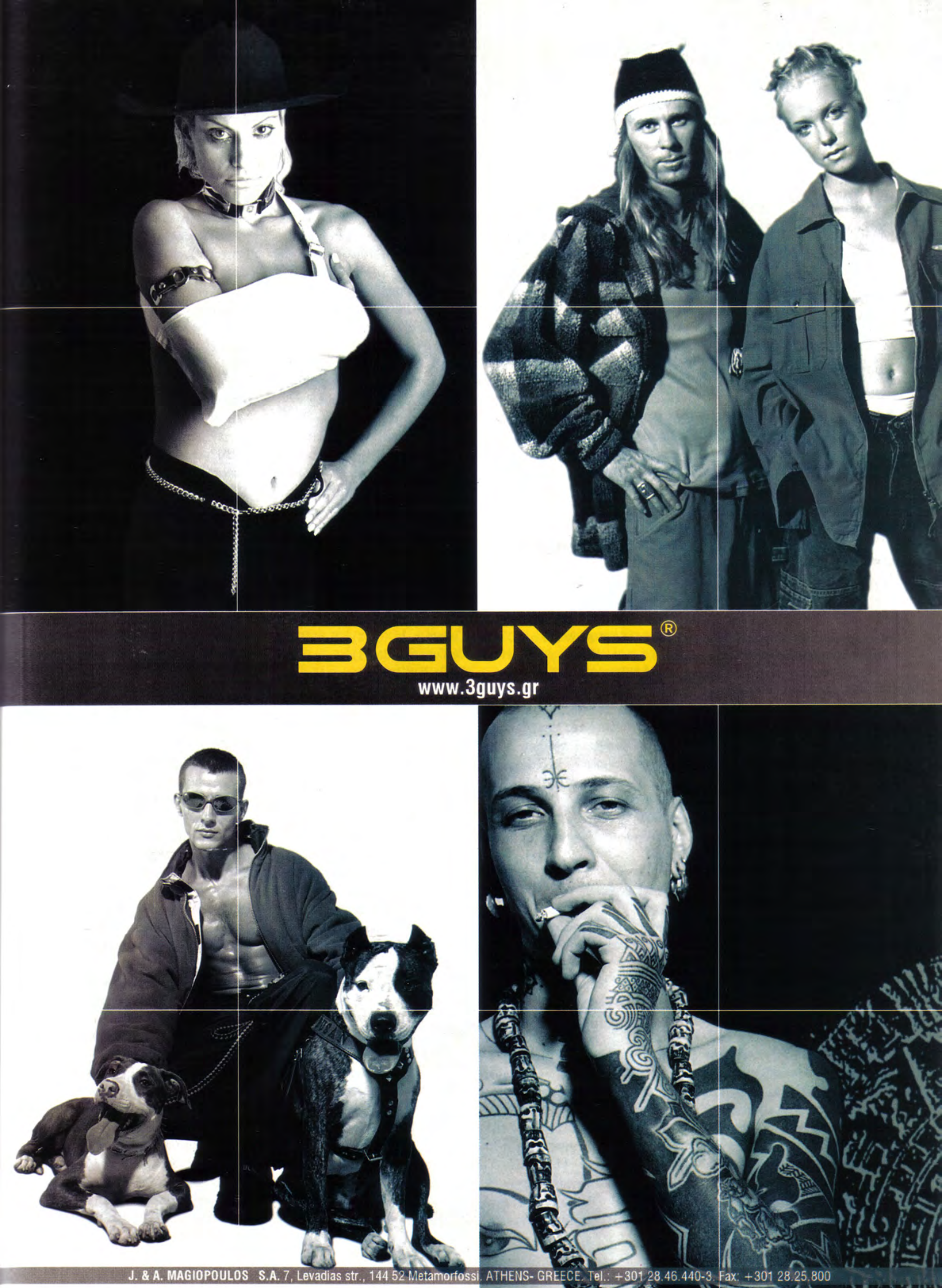
Αφού ολοκληρώσαμε τη σχεδίαση εισερχόμαστε στο γενικό έλεγχο της πίστας, δηλαδή στο ποια θα είναι η αλληλεπίδραση όσων έχουμε τοποθετήσει. Με GoTo Step Through Editor ξεκινάμε τον έλεγχο. Τώρα το πρόγραμμα θα αρχίσει να μας ειδοποιεί για καθετί που δεν καταλαβαίνει **(εικ. 7)**. Αρχικά θα εμφανίσει μηνύματα για το γεγονός ότι τα τουβλάκια ακουμπάνε μεταξύ τους. Το ίδιο για τα σύννεφα και ίσως και για τον εχθρό ως προς τα σύννεφα. Επίσης θα εμφανιστούν μηνύματα ότι συγκρούονται όλα τα ανωτέρω, η μπάλα και το όχημά μας με το background. Όλα αυτά δεν έχουν σημασία και δίνουμε στο πρόγραμμα εντολή να συνεχίσει, πατώντας Continue Game. Αυτό που έχει σημασία είναι η αλληλεπίδραση που έχει η μπάλα με τα boarders, τα τουβλάκια, το όχημα και τον εχθρό. Κάθε φορά που έχουμε σύγκρουση με κάποιο από αυτά τα αντικείμενα, πρέπει να καθορίσουμε μια πράξη. Έτσι, στη σύγκρουση με τα boarders, τα σύννεφα και το όχημα, από το Change Object επιλέγουμε Bounce Alien 10. Εκεί όπου διαφοροποιείται λιγάκι η κατάσταση είναι όταν η μπάλα χτυπά σε καίριο σημείο. Τέτοια χαρακτηρίζονται το Alien, το κάτω boarder και τα τουβλάκια. Στη σύγκρουση με τα τουβλάκια, από το Change Object επιλέγουμε για κάθε τουβλάκι το Destroy, ενώ για το Alien το Bounce. Επίσης πρέπει να καθορίσουμε τους βαθμούς που θα κερδίζουμε για κάθε χτύπημα. Μέσα από το ίδιο menu, πατάμε Change Players Score και μετά Change Score. Εισάγουμε τους βαθμούς που θέλουμε να κερδίζουμε. Τέλος, εισάγουμε έναν ήχο για κάθε σύγκρουση, μέσα από το menu Play a Sound Sample. Πατάμε Continue Game και περιμένουμε για την επόμενη σύγκρουση. Οι τελικές ρυθμίσεις έχουν να κάνουν με το τι θα γίνει όταν η μπάλα χτυπήσει στο κάτω boarder ή στον εχθρό.

7


Για το κάτω boarder, πρέπει να υποδείξουμε στο πρόγραμμα ότι έτσι χάνουμε μία ζωή. Διαλέγουμε Change Players Lives και πατάμε Substract a Life. Επίσης επιλέγουμε Change Object και Destroy Alien 10. Διαλέγουμε και ένα ήχο και τέλος πατάμε Create a New Object, ώστε να ξαναδημιουργήσουμε το "όπλο" μας. Εδώ πρέπει να προσέξουμε πώς θα γίνει αυτό: Ως νέο object επιλέγουμε το Alien 10. Στη συνέχεια χρησιμοποιούμε την εντολή Relative To και επιλέγουμε το όχημά μας. Τοποθετούμε το τετραγωνάκι που εμφανίζεται σε κάποιο σημείο της οθόνης, όπου θέλουμε. Σε αυτό το σημείο θα εμφανίζεται η μπάλα, πάντα σε σχέση με το όχημα. Αφού γίνει αυτό, μένει μονάχα η πιθανότητα της σύγκρουσης του Alien 10 με το Alien 15. Με τη σύγκρουση επιλέγουμε την καταστροφή του Alien 15, ορίζουμε έναν ήχο να παίξει και καθορίζουμε πόσους βαθμούς θέλουμε να πάρουμε με την καταστροφή του εχθρού. Η διαδικασία για τα ανωτέρω είναι ίδια με προηγουμένως. Το επιπλέον που προσθέτουμε είναι η εντολή για το τέλος της πίστας. Αφού σκοπός του παιχνιδιού είναι η καταστροφή του Alien 15, μόλις αυτό επιτευχθεί, ουσιαστικά φτάνουμε στο τέλος. Διαλέγοντας Storyboard Controls, επιλέγουμε Go to Next Frame. Το επόμενο frame είναι η εικόνα του The End. Η σχεδίασή της είναι ίδια με εκείνη της εισαγωγικής οθόνης και εναφίεται στη θέληση του καθενός.

ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ

Προσπαθήσαμε να σας δείξουμε πόσο εύκολο είναι να κατασκευαστεί ένα παιχνίδι με τη βοήθεια ενός προγράμματος όπως το Klik & Play. Βέβαια υπάρχουν περιορισμοί από τη φύση της ίδιας της εφαρμογής. Αλλά με λίγη φαντασία, και εφόσον υπάρχει όρεξη, τα αποτελέσματα εκπλήττουν. Εμείς σας αφήνουμε να πειραματιστείτε και περιμένουμε και τις δικές σας δουλειές. Στο συνοδευτικό CD-ROM και στο directory Klik&Play θα βρείτε το ολοκληρωμένο παιχνίδι που σας περιγράψαμε αυτό το μήνα από τη στήλη. PC


3GUYS®
www.3guys.gr
J. & A. MAGIOPOULOS S.A. 7, Levadias str., 144 52 Metamorfossi. ATHENS- GREECE. Tel.: +301 28.46.440-3. Fax: +301 28.25.800

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

ΕΛΕΓΧΟΣ ΤΟΥ MOUSE ΜΕ ΤΗΝ TURBO PASCAL

Αγαπητό "PC Master", Ανήκω στην κατηγορία των φανατικών αναγνωστών σου που περιμένουν ανυπόμονα κάθε μήνα το νέο τεύχος. Θα ήθελα να επωφεληθώ από τη στήλη "How To", η οποία ίσως είναι η μόνη που μπορεί να με βγάλει από το προγραμματιστικό αδιέξοδο που αντιμετωπίζω. Πιο συγκεκριμένα, την περίοδο αυτή ασχολούμαι με ένα πρόγραμμα γραμμένο σε TURBO PASCAL 6.0. Στο πρόγραμμα θέλω να προσθέσω υποστήριξη mouse και ήδη έχω κάνει κάποιες προσπάθειες χρησιμοποιώντας το interrupt C2h του BIOS, χωρίς να τα καταφέρω τελικά. Μπορείτε να μου προτείνετε κάποια λύση και σε αυτό το πρόβλημα;

Καλιαπέσης Χριστόφορος

✔ Φίλε μας,

Το interrupt που χρησιμοποιείς δεν είναι το σωστό. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις το 33h, στο οποίο βρίσκονται όλες οι λειτουργίες του mouse driver, γιατί ουσιαστικά με αυτόν δουλεύεις. Ενδεικτικά ακολούθησε το πρόγραμμα που παραθέτουμε, το οποίο δημιουργεί ένα μενού επιλογών. Ωστόσο, αν θέλεις να μάθεις για όλα τα interrupts, θα χρειαστεί να αγοράσεις κάποιο βιβλίο που να τα αναφέρει.

```
Program MouseMenu;

Uses DOS, CRT;

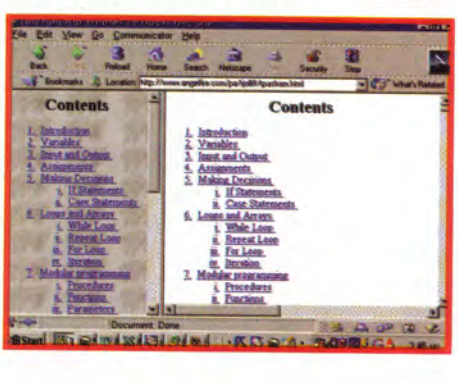
{Σταθερές για πλήθος επιλογών και
   μήκος κάθε επιλογής. Επίσης,
   ορίζονται σταθερές για τους
   τίτλους των επιλογών και τις
   συντεταγμένες του μενού (δίνεται
   η πάνω-αριστερή γωνία).}
Const
NumMenuItems = 6;
MenuItemLength = 10;
MenuItems:
   Array[1..NumMenuItems] Of
   String[MenuItemLength] = (
'Εντολή 1', 'Εντολή 2',
'Εντολή 3', 'Εντολή 4',
'Εντολή 5', 'Εξοδος');
MenuX = 1;
MenuY = 1;

Var
Regs, R1: Registers;
I: Integer;
Current, OldCurrent: Integer;
Done: Boolean;
Begin
ClrScr;
{Ανίχνευση/αρχικοποίηση mouse.}
Regs.AX := 0;
Intr($33, Regs);
If (Regs.AX = 0) Then
Begin
WriteLn('Δεν υπάρχει mouse ή
   mouse driver.');
Halt(1);
End;

{Εμφάνιση του μενού στην οθόνη.}
For I := 1 To NumMenuItems Do
Begin
GotoXY(MenuX, MenuY + I - 1);
Write(MenuItems[I],
   '':MenuItemLength -
   Length(MenuItems[I]));
End;

{Εμφάνιση του pointer του mouse.}
Regs.AX := 1;
Intr($33, Regs);

Done := False;
Current := -1;
OldCurrent := -1;
While (Not(Done)) Do
Begin
{Ανάγνωση της κατάστασης του
   mouse.}
Regs.AX := 3;
Intr($33, Regs);
{Αναγωγή των συντεταγμένων που
   χρησιμοποιεί ο οδηγός του mouse
   σε συντεταγμένες οθόνης της
   Turbo Pascal.
Ο οδηγός του mouse ξεκινά την
   αρίθμηση από το 0 και μετρά
   pixels, ενώ στην Turbo Pascal η
   αρίθμηση ξεκινά από το 0 και
   αριθμούνται χαρακτήρες (1
   χαρακτήρας = 8 pixels).}
Regs.CX := Regs.CX Div 8 + 1;
Regs.DX := Regs.DX Div 8 + 1;
{Ελεγχος αν ο pointer του mouse
   βρίσκεται στην
   περιοχή
   του μενού και
   ανάθεση κατάλληλης
   τιμής στη μεταβλητή
   Current.}
If ((Regs.CX >=
MenuX) And
(Regs.CX < MenuX +
MenuItemLength)
And
(Regs.DX >= MenuY)
   And (Regs.DX < MenuY +
   NumMenuItems)) Then
 Current := Regs.DX - MenuY + 1
 Else
 Current := -1;
 If (Current <> OldCurrent) Then
 {Αν η επιλογή άλλαξε, τότε...}
 Begin
 If (OldCurrent <> -1) Then
 Begin
 {Επανεμφάνιση της προηγούμενης
    επιλογής με κανονικά χρώματα.}
 GotoXY(MenuX, MenuY +
    OldCurrent - 1);
 Write(MenuItems[OldCurrent],
    '':MenuItemLength -
 Length(MenuItems[OldCurrent]));
 End;
 If (Current <> -1) Then
 Begin
 {Εμφάνιση της τρέχουσας επιλογής
    με έντονο χρώμα. Προτού
    εμφανιστεί η επιλογή,
    αποκρύπτεται ο pointer του mouse
    και επανεμφανίζεται μετά την
    εμφάνιση της επιλογής, έτσι ώστε
    να μην υπάρχουν προβλήματα
    στην ενημέρωση της οθόνης.}
 R1.AX := 2;
 Intr($33, R1);
 GotoXY(MenuX, MenuY + Current -
    1);
 HighVideo;
 Write(MenuItems[Current],
    '':MenuItemLength -
 Length(MenuItems[Current]));
 NormVideo;
 R1.AX := 1;
 Intr($33, R1);
 End;
 OldCurrent := Current;
 End;
 If ((Regs.BX And 1) = 1) Then
 {Πατήθηκε το αριστερό κουμπί.}
 Case (Current) Of
 {Πρέπει να γίνουν οι κατάλληλες
    ενέργειες.}
 1: Begin GotoXY(1, 24); Write(1);
    End;{πρώτη εντολή}
 2: Begin GotoXY(1, 24); Write(2);
    End;{δεύτερη εντολή}
 3: Begin GotoXY(1, 24); Write(3);
    End;{τρίτη εντολή}
 4: Begin GotoXY(1, 24); Write(4);
    End;{τέταρτη εντολή}
 5: Begin GotoXY(1, 24); Write(5);
```



```
End;{πέμπτη εντολή}
6: {έκτη εντολή - έξοδος} Done :=
  True;
End;
End;
{Απόκρυψη του pointer του mouse,
  πριν από την έξοδο.}
Regs.AX := 1;
Intr($33, Regs);
End.
```

BACK TO BASIC

Αγαπητό "PC Master", 1) Μπορώ από την QBasic να φτιάξω ένα αρχείο που να είναι *.EXE ή.COM και πώς;

2) Πώς μπορώ σε GW-Basic ή QBasic να προγραμματίσω το CTRL και το PAUSE BREAK έτσι ώστε, όταν κάποιος το πατήσει, να του βγάζει μήνυμα λάθους;

3) Πώς μπορώ να κάνω animations; Παράδειγμα, ένα ανθρωπάκι να κουνάει το χέρι του.

Ευχαριστώ προκαταβολικά,
Νασιόπουλος Γιάννης

✔ 1) Για να παραχθεί από ένα πρόγραμμα γλώσσας Basic ένα εκτελέσιμο αρχείο (COM ή EXE), απαιτείται ένας μεταγλωττιστής (compiler) Basic όπως η Turbo Basic, η Quick Basic ή η Visual Basic. Η QBasic είναι διερμηνευτής (interpreter) και δεν παρέχει αυτή τη δυνατότητα.

2) Δυστυχώς, κάτι τέτοιο δεν είναι δυνατόν. Το περιβάλλον της Qbasic και της GW-BASIC επεξεργάζεται τα πατήματα των πλήκτρων πριν από την εφαρμογή, διακόπτοντας την εκτέλεση της τελευταίας, όταν διαπιστωθεί ότι πατήθηκε το πλήκτρο BREAK. Ο έλεγχος για το πλήκτρο break γίνεται μάλιστα σε πολύ χαμηλό επίπεδο και γι' αυτόν το λόγο το συγκεκριμένο πλήκτρο δεν εμφανίζεται στους πίνακες με κωδικούς σάρωσης του πληκτρολογίου. Επίσης, ο έλεγχος για το CTRL-C γίνεται προτού ελεγχθούν τα παγιδευμένα πλήκτρα (με τις εντολές ON KEY). Αντίστοιχο έλεγχο διενεργεί και το περιβάλλον εκτέλεσης της Quick Basic, οπότε ένα πρόγραμμα Basic είναι σε κάθε περίπτωση εκτεθειμένο στον κίνδυνο του break.

3) Για να δημιουργήσεις κίνηση κάποιας φιγούρας, πρέπει να εμφανίσεις διαφορετικές εικόνες (κάτι σαν τα καρέ του κινηματογράφου) της ίδιας φιγούρας, καθεμία από τις οποίες πρέπει να διαφέρει λίγο από την προηγούμενη, ώστε να φαίνεται ότι η φιγούρα κινείται. Οσα περισσότερα "καρέ" χρησιμοποιήσεις τόσο πιο φυσική θα είναι η κίνηση. Ενα παράδειγμα κίνησης φιγούρας δίνεται στο πρόγραμμα που ακολουθεί, όπου η φιγούρα φαίνεται ότι κουνάει το χέρι της.

```
SCREEN 1
CIRCLE (6, 6), 5
LINE (6, 11)-(6, 31)
LINE (6, 16)-(1, 26)
LINE (6, 16)-(11, 26)
LINE (6, 31)-(1, 46)
LINE (6, 31)-(11, 46)
' Αποθήκευση της φιγούρας στη
  μνήμη.
DIM A%(1 TO 600)
GET (1, 1)-(16, 46), A%(1)

' Διαγραφή του αριστερού χεριού...
LINE (6, 16)-(11, 26), 0

' ...και ζωγράφισμά του σε άλλη
  στάση.
LINE (6, 16)-(11, 16)
LINE (11, 16)-(13, 11)
' Αποθήκευση της φιγούρας στη
  μνήμη. Η αποθηκευόμενη
  φιγούρα είναι το πρώτο καρέ της
  κίνησης όπου η φιγούρα χαιρετάει.
GET (1, 1)-(16, 46), A%(201)

' Διαγραφή του αριστερού χεριού...
LINE (11, 16)-(13, 11), 0

' ...και ζωγράφισμά του σε άλλη
  στάση.
LINE (11, 16)-(16, 11)

' Αποθήκευση της φιγούρας στη
  μνήμη. Η αποθηκευόμενη
  φιγούρα είναι το δεύτερο καρέ της
  κίνησης όπου η φιγούρα χαιρετάει.
GET (1, 1)-(16, 46), A%(401)
CLS
' Εμφάνιση της
  ακίνητης
  φιγούρας.
PUT (100, 100),
  A%(1)

LOCATE 24, 1
PRINT "Press ENTER
  to start waving...";

WHILE INKEY$ <> CHR$(13) AND 0
WEND

LOCATE 24, 1
PRINT "Press ENTER to stop
  waving...";
DO
' Εναλλαγή των δύο καρέ της
  φιγούρας που χαιρετάει, με μία
  μικρή παύση ανάμεσα.

PUT (100, 100), A%(201), PSET
FOR I = 1 TO 20000: NEXT I
PUT (100, 100), A%(401), PSET
FOR I = 1 TO 20000: NEXT I

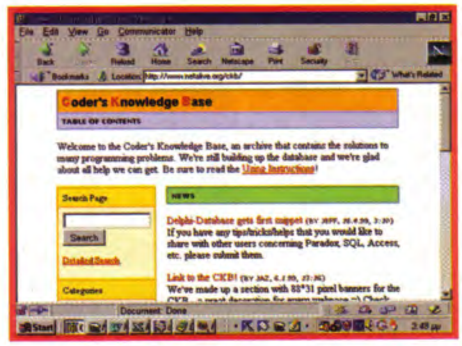
LOOP UNTIL INKEY$ = CHR$(13)

' Επανεμφάνιση της ακίνητης
  φιγούρας.
PUT (100, 100), A%(1), PSET

LOCATE 24, 1
PRINT "Press any key to exit
  program...";
WHILE INKEY$ = ""
WEND
CLS
```

WINDOWS LONG FILENAMES & FAT

Αγαπητό "PC Master", Συγχαρητήρια για τη φοβερή ύλη σου. Πρόσφατα έκανα -επιτέλους- την πολυπόθητη αναβάθμιση στον υπολογιστή μου και μέσα σε όλα εγκατέστησα και τα Windows 95, ίσως η πιο σημαντική αλλαγή, μια και μέχρι τώρα έμενα πιστός στα Windows 3.11. Θα έλεγα ότι είμαι χομπίστας προγραμματιστής και μου αρέσει γενικά να πειράζω διάφορα πράγματα στον

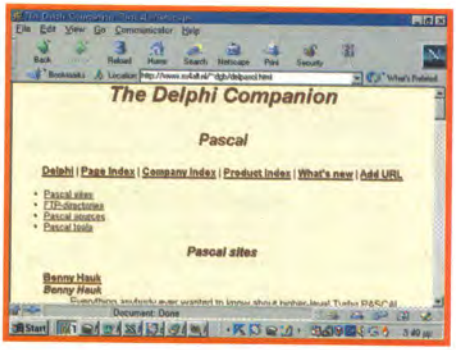


υπολογιστή μου. Κάποιο από αυτά είναι και ο κατάλογος του δίσκου, το FAT όπως το λέμε συνήθως. Εχω λοιπόν μια μικρή βιβλιοθήκη με προγραμματάκια που κάνουν πολλά και διάφορα, τα οποία όμως - προς μεγάλη μου έκπληξη- μετά την εγκατάσταση των Win95 αντέδρασαν μάλλον παράξενα.Ψάχνοντας λοιπόν και ύστερα από αρκετά κολλήματα αντιλήφθηκα ότι έχουν αλλάξει από αρκετά έως πάρα πολλά πράγματα. Η ερώτησή μου είναι απλή ή δύσκολη, εσείς θα το κρίνετε: Ποιο είναι το format των long filenames στα Windows 95 και πώς αυτά γράφονται στο δίσκο;

Διονύσης
Man in Trouble!

✔ Αγαπητέ φίλε Διονύση, Εχεις απόλυτο δίκιο, πολλά έχουν αλλάξει. Τώρα, για καλό ή για κακό, δεν τολμώ να το πω. Η Microsoft, θέλοντας να εξασφαλίσει συμβατότητα με παλαιότερες εκδόσεις του DOS, διάλεξε ό,τι πιο περίεργο για να κωδικοποιήσει τα μακρά ονόματα στους καταλόγους. Ετσι, όταν δημιουργούμε ένα αρχείο με μακρύ όνομα, στον κατάλογο προστίθενται δύο λογικές καταχωρίσεις, η πρώτη από τις οποίες περιέχει το μακρύ όνομα (long filename) και η δεύτερη το συμβατικό ή -αν προτιμάτε- το συμβατό όνομα των 8 χαρακτήρων που βλέπουν οι προγενέστερες των Windows 95 εφαρμογές.

Η πρώτη μπορεί να εκτείνεται σε άνω της μίας (!) φυσικές καταχωρίσεις, μια και το μακρύ όνομα μπορεί να έχει μέχρι 255 χαρακτήρες



που σαφώς δεν μπορούν να χωρέσουν σε μία φυσική καταχώριση των 32 bytes, ενώ η δεύτερη λογική καταχώριση αντιστοιχεί ακριβώς σε μία φυσική καταχώριση του καταλόγου (32bytes). Ολες αυτές οι καταχωρίσεις έχουν στο πεδίο "ιδιοχαρακτηριστικά αρχείου" (file attributes) την τιμή 0fh, η οποία για το DOS 6.22 (και τις προηγούμενες εκδόσεις) είναι τουλάχιστον παράλογη, μια και ορίζει ότι το αρχείο είναι ανάγνωσης μόνο (read only), κρυφό (hidden), αρχείο συστήματος (system file), όνομα δίσκου (volume label) και υποκατάλογος ταυτόχρονα (καταπληκτικό δεν είναι;)! Επίσης, το πεδίο starting sector της καταχώρισης τίθεται ίσο με 0 (!), οπότε έτσι συμπληρώνεται απόλυτα μια απαράδεκτη, για το DOS 6, καταχώριση, αφού δεν είναι δυνατόν ένα τυχαίο αρχείο να έχει starting sector = 0 και ακόμη χειρότερα να υπάρχουν πολλά αρχεία με αυτή την καταχώριση!

Τα bytes κάθε καταχώρισης, τώρα, που αντιστοιχεί σε μακρύ όνομα αρχείου, παίρνουν τιμές σύμφωνα με τον ακόλουθο αλγόριθμο:

- Το πρώτο byte είναι ο αύξων αριθμός της καταχώρισης, ξεκινώντας από το 1. Στην τελευταία καταχώριση το bit 6 παίρνει την τιμή 1 (π.χ. αν χρειάζονται τρεις καταχωρίσεις για την αναπαράσταση ενός μακρού ονόματος, το πρώτο byte της τρίτης καταχώρισης θα έχει τιμή 043h).
- Το δωδέκατο byte έχει την τιμή 15 (είναι το byte "ιδιοχαρακτηριστικά αρχείου").
- Το δέκατο τέταρτο byte έχει την τιμή 0CFh (πρόκειται για ένα από τα bytes που στο DOS 6 χαρακτηρίζονται "δεσμευμένα").
- Ολα τα υπόλοιπα μονά bytes (3, 5, ..., 31) καθώς και το 26ο byte (αντιστοιχεί στο πρώτο byte του ιδιοχαρακτηριστικού "ενότητα") έχουν τιμή 0.
- Οσα bytes περισσεύουν, χρησιμοποιούνται για την αποθήκευση χαρακτήρων του μακρού ονόματος.

Τέλος, ίσως το παρακάτω παράδειγμα ξεκαθαρίσει λίγο το "χάος".

Εστω λοιπόν ότι έχουμε να αποθηκεύσουμε το αρχείο LongFileName.Text, το οποίο για τις προγενέστερες των Windows 95 εφαρμογές θα έχει το όνομα LONGFI1.TEX. Στον κατάλογο θα εισαχθούν οι πιο κάτω καταχωρίσεις (ο συμβολισμός 0xxh χρησιμοποιείται για να δηλώσει κάποια τιμή, ενώ οι χαρακτήρες παρατίθενται κανονικά):

Πρώτο τμήμα της λογικής καταχώρισης για το μακρύ όνομα:

```
001h L 000h o 000h n 000h g 000h
   F 000h 00fh 000h 0CFh i 000h
l 000h e 000h N 000h a 000h m
   000h 000h 000h e 000h . 000h
```

Δεύτερο τμήμα της 000h καταχώρισης για το μακρύ όνομα:

```
042h T 000h e 000h x 000h t 000h
   000h 000h 00fh 000h 0CFh 0FFh
   0FFh
0FFh 0FFh 0FFh 0FFh 0FFh 0FFh
   0FFh 0FFh 0FFh 0FFh 000h 000h
   0FFh
0FFh 0FFh 0FFh
```

(Οπως βλέπουμε, τα bytes που δεν χρησιμοποιούνται τίθενται στην τιμή 0FFh.)

Η καταχώριση για το όνομα LONGFI1.TEX είναι μία κανονική καταχώριση καταλόγου. Κλείνοντας, να σημειώσουμε ότι στο δίσκο πρώτα γράφεται η λογική καταχώριση για το μακρύ όνομα (και μάλιστα με τα τμήματά της διατεταγμένα αντίστροφα, δηλαδή το τελευταίο τμήμα γράφεται πρώτο, στη συνέχεια το προτελευταίο κ.λπ.) και αμέσως μετά γράφεται η καταχώριση για το συντετμημένο όνομα του αρχείου.

ΤΟ ΔΙΛΗΜΜΑ

Αγαπητό "PC Master", Καταρχήν, γεια σας και συγχαρητήρια για το υπέροχο αυτό περιοδικό, το οποίο ομολογουμένως με έχει σώσει σε πολλές δύσκολες στιγμές. Ιδιαίτερα αυτή η στήλη είναι ίσως ό,τι πιο χρήσιμο θα μπορούσε να υπάρξει σε ένα περιοδικό.

Περνάω γρήγορα στις ερωτήσεις μου:

α) Εχω αρκετά προγράμματα (Delphi3, VB5, Access97, Macromedia Director, PowerPoint κ.λπ. κ.λπ.), όχι βέβαια όλα δικά μου, φίλων ή συγγενών μου, αλλά τέλος πάντων μπορώ να τα χρησιμοποιήσω όποτε θέλω.

β) Ο Η/Υ μου είναι πολύ καλός για τέτοιες εφαρμογές, οπότε δεν χρειάζεται να ασχοληθώ με αυτό το θέμα.

γ) Σε σχέδιο και γενικά γραφική απεικόνιση του software είμαι... πολύ καλός.

δ) Τι θέλω; Οχι, όχι δεν ζητώ δουλειά. Ζητώ καθοδήγηση.

Επιθυμώ να κατασκευάσω ένα πρόγραμμα -αρχικά- για τη μητέρα μου σε CD. Αυτό το πρόγραμμα θα αναφέρεται σε εικόνες δορυφορικές και σε θεωρία τηλεπισκόπησης. Ομως δεν ξέρω ποιο πρόγραμμα είναι καλύτερο και πιο σύγχρονο για τέτοιες δουλειές. Ενας φίλος μου προγραμματιστής και ...ατσίδα σε υπολογιστές μού είπε να το κάνω σε HTML ή acrobat writer. Είναι μήπως αυτή η λύση;

Ελπίζω σε μία απάντηση.
Ευχαριστώ πάρα πολύ,
Βαγγέλης Στρατής

✔ Αγαπητέ φίλε Βαγγέλη, Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Δυστυχώς, όσο και αν σου φανεί παράξενο, η ερώτησή σου είναι αρκετά δύσκολη και αυτό γιατί δεν γνωρίζω όλες τις παραμέτρους για το πρόγραμμα που θέλεις να φτιάξεις, όπως το αν θέλεις να δημιουργήσεις μια απλή παρουσίαση ή το πρόγραμμά σου να έχει και "δυναμική", δηλαδή να μπορεί να συγκρατήσει νέα στοιχεία που θα εισάγουν οι χειριστές του ή να κάνει κάποιους υπολογισμούς από αυτά. Ετσι, θα προσπαθήσω να κάνω μια γρήγορη και γενική αναφορά στα εργαλεία και τις γλώσσες που αναφέρεις και ελπίζω ότι θα καταλάβεις τι πρέπει να χρησιμοποιήσεις από μόνος σου.

Καταρχήν, όχι HTML! Ενας βασικός λόγος είναι ότι για να δει κάποιος την εφαρμογή σου, πρέπει να έχει Internet browser, κάτι που είναι μεν πιθανό αλλά όχι απόλυτα σίγουρο. Ενας δεύτερος λόγος είναι ότι οι δυνατότητες απέχουν πολύ από όλες τις πραγματικές γλώσσες προγραμματισμού και θα απέχουν για πολύ ακόμη.

Το Acrobat writer είναι καλό αν θέλεις να φτιάξεις ένα έγγραφο που να μπορεί να διαβαστεί από όλες τις γνωστές πλατφόρμες υπολογιστών, αλλά όχι φυσικά για να φτιάξεις μια εφαρμογή. Η Access97 είναι μια πολύ καλή λύση για μια βάση δεδομένων αλλά με περιορισμένες δυνατότητες παρουσίασης. Το PowerPoint είναι ιδανικό για προετοιμασία παρουσιάσεων μέσω διαφανειών, όχι για τη δημιουργία εφαρμογών.

Οπότε μένουν η Delphi, η Visual Basic και το Director, τα οποία χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: γλώσσες προγραμματισμού και εργαλεία multimedia εφαρμογών. Από τις γλώσσες προγραμματισμού Delphi και Visual Basic, η πιο ισχυρή είναι η Delphi. Ωστόσο, αν ξεκινάς τώρα με τον προγραμματισμό, θα βρεις πιο εύκολη τη Visual Basic. Και με τις δύο μπορείς να κάνεις σχεδόν τα πάντα. Αν τελικά επιθυμείς να κάνεις απλώς μια παρουσίαση εικόνων και στοιχείων, τότε το Director είναι αυτό που θα σου λύσει τα χέρια.

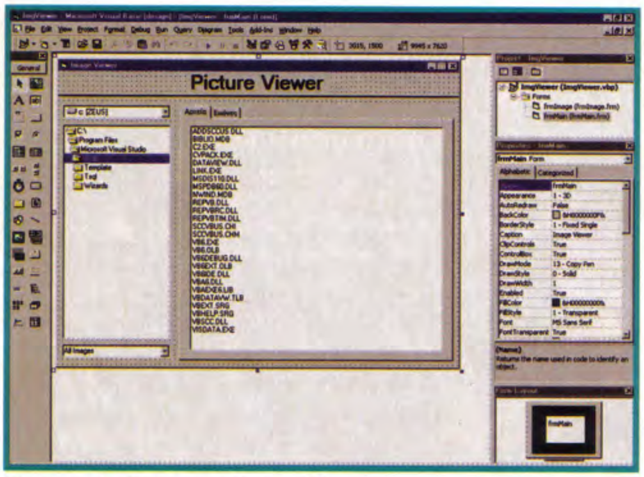
Ο,τι κι αν χρησιμοποιήσεις, είμαστε δίπλα σου για καθετί που θα χρειαστείς. Καλή τύχη. PC

VISUAL BASIC

Χρήσιμα controls Μέρος 2ο



Βλέποντας τον ΑΚΑΤΟΝΟΜΑΣΤΟ στο γνωστό "σκηνικό", όπου του είχαν "προσφέρει" μια τούρτα...

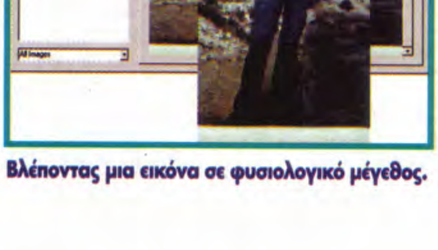


Η κεντρική φόρμα στο τελικό στάδιο.

Συνεχίζοντας αυτό το μήνα την παρουσίαση χρήσιμων στοιχείων για τη VB, θα παρουσιάσουμε τα Context Menu, το TabStrip, τα Container Controls και τα Collections. Για το σκοπό αυτό θα κατασκευάσουμε έναν ιδιόμορφο Image Viewer, που μπορεί να μην αντικαταστήσει τον αγαπημένο σας viewer, θα είναι όμως κατασκευασμένος από εσάς.

Του Δημήτρη Γιαννίτσαρου
dimgian@hotmail.com

Προτού ξεκινήσουμε την κατασκευή του προγράμματός μας, ας κάνουμε λίγη θεωρία. Καταρχήν θα αναφερθούμε στα collections (συλλογές). Ενα Collection Object είναι ένα αντικείμενο-σύνολο από items. Τα items αυτά (λέγονται members - μέλη) δεν είναι απαραίτητα του ίδιου τύπου, π.χ. μπορεί να έχουμε μια συλλογή από strings και numbers. Για να δηλώσουμε ένα collection δίνουμε Dim VarName As Collection. Για να προσθέσουμε ένα αντικείμενο χρησιμοποιούμε τη μέθοδο Add, ενώ για να αφαιρέσουμε τη Remove. Ως παράμετρο δίνουμε τον αριθμό-δείκτη του μέλους. Εστω ότι έχουμε ορίσει ένα collection, το col και ότι δίνουμε τις εντολές col.Add "a" και col.Add 10. Πλέον με col.Item(1) θα πάρουμε το 'a', ενώ με col.Item(2) το 10. Αν αφαιρέσουμε ένα μέλος από τη συλλογή, αυτή αυτόματα επανακαθορίζει τους δείκτες ώστε να ξεκινούν πάντα από 1.



Βλέποντας μια εικόνα σε φυσιολογικό μέγεθος.

Αν δηλαδή δώσουμε col.Remove(1), τότε col.Item(1) γίνεται το 10 [και δεν υπάρχει col.Item(2)]. Επίσης υπάρχει η count, που μας επιστρέφει τον αριθμό των αντικειμένων στη συλλογή. Προτού χρησιμοποιήσουμε ένα collection, πρέπει να δηλώσουμε στη VB ότι ένα νέο αντικείμενο δημιουργείται, ώστε να κρατηθούν η ανάλογη μνήμη και τα resources. Αυτό γίνεται με την εντολή Set col = New Collection, και αυτή πρέπει να δοθεί προτού χρησιμοποιήσουμε τη συλλογή. Με το πέρας του προγράμματός μας πρέπει να απελευθερώσουμε τη μνήμη, έτσι δίνουμε Set col = Nothing. Σημειώστε ότι, αν θέλουμε, μπορούμε να δίνουμε το New κατά τη δήλωση του αντικειμένου, ώστε να μη χρειάζεται η εντολή Set, π.χ. Dim col As New Collection (όμως το set ... =nothing χρειάζεται πάντα).

Οι συλλογές είναι πολύ χρήσιμες. Μπορείτε να τις σκέφτεστε σαν αποθήκες, στις οποίες βάζετε ό,τι δεδομένα θέλετε για να τα ανακαλέσετε αργότερα. Στο πρόγραμμα που θα φτιάξουμε θα δούμε μια απλή χρήση των collections.

CONTAINERS

Τα containers είναι controls μέσα στα οποία μπορούμε να τοποθετήσουμε άλλα controls. Ετσι δημιουργούμε ομάδες (groups) από στοιχεία. Τα πιο συνηθισμένα container controls είναι το PictureBox και το Frame. Αφού σχεδιάσουμε ένα τέτοιο control στη φόρμα μας, τοποθετούμε μέσα άλλα controls, σχεδιάζοντάς τα απευθείας μέσα του. Δεν μπορούμε να μεταφέρουμε ένα control από τη φόρμα μέσα στο container. Μετακινώντας ένα container που έχει μέσα άλλα controls, αυτομάτως μετακινείται ολόκληρη η ομάδα. Αντίστοιχα, αν σβήσουμε το container, μαζί χάνονται και τα περιεχόμενα σε αυτό controls.

Η πιο συνηθισμένη χρήση των containers είναι να ομαδοποιούν Option Buttons, αλλά εμείς θα χρησιμοποιήσουμε ένα frame σε συνδυασμό με το TabStrip control.

TABSTRIP CONTROL

Το tabstrip περιλαμβάνεται στα Windows Common Controls. Είναι ένα από τα πιο χρήσιμα controls, καθώς με τη χρήση του εξοικονομούμε πολύτιμο χώρο. Η χρήση του είναι σχετικά απλή. Αφού αποφασίσουμε πόσα tabs θα έχουμε και τα ορίσουμε (θα δούμε στη συνέχεια πώς γίνεται αυτό), πρέπει να αποφασίσουμε τι θα συμβαίνει με την επιλογή κάθε tab. Το event που μας ειδοποιεί ότι ο χρήστης επέλεξε κάποιο tab είναι το tab_click(). Επειτα, με χρήση της ιδιότητας tabName.SelectedItem.Index ξέρουμε ποιο tab πάτησε ο χρήστης (π.χ. το 1 ή το 2). Ανάλογα με την επιλογή του χρήστη εμφανίζουμε διαφορετικά περιεχόμενα στο tabstrip. Για να το πετύχουμε αυτό, εξαφανίζουμε και εμφανίζουμε κάποια controls. Για παράδειγμα, έστω ότι έχουμε δύο tabs, τα Video και Sound. Αντίστοιχα έχουμε δύο frames, τα fraVideo και fraSound, τα οποία περιέχουν ρυθμίσεις σχετικά με την εικόνα και τον ήχο. Τοποθετούμε τα frame το ένα πάνω στο άλλο και γράφουμε το χειριστή του tabstrip ως εξής:

```
Private Sub tabName_Click()
 If tabName.SelectedItem.Index=1 then
  FraVideo.visible=true
  FraSound.visible=false
  Else
  FraVideo.visible=false
  FraSound.visible=true
 End If
End Sub
```

Ετσι, ανάλογα με την επιλογή του χρήστη εμφανίζεται το αντίστοιχο frame με ρυθμίσεις (ενώ εξαφανίζεται το άλλο).

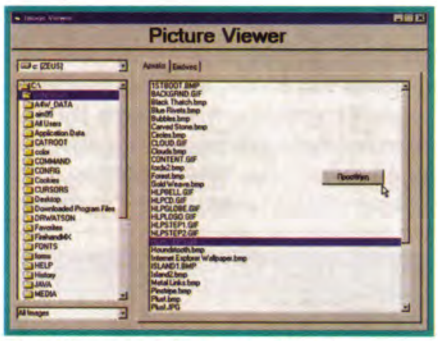
CONTEXT ΜΕΝΟΥ

Είδαμε τον προηγούμενο μήνα τα μενού. Αυτή τη φορά θα εξετάσουμε τα context μενού. Αυτά εμφανίζονται ως επί το πλείστον με το πάτημα του δεξιού πλήκτρου του mouse και τα περιεχόμενά τους συνήθως έχουν σχέση με το πού κάναμε το κλικ. Καταρχήν, για να σχεδιάσουμε τα μενού χρησιμοποιούμε τον Menu Editor (εμφανίζεται με Ctrl+E). Τα σημεία που θέλουν προσοχή είναι τα εξής: Τα μενού μηδενικού βάθους δεν εμφανίζονται σε ένα context μενού και πρέπει να το δηλώσουμε ως μη ορατό (δηλαδή να μην τσεκάρουμε την επιλογή visible). Ετσι τα μενού μας ναι μεν υπάρχουν, δεν φαίνονται όμως στο πάνω μέρος της οθόνης. Για να εμφανίσουμε ένα μενού μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε όποιο event θέλουμε, αλλά συνηθίζεται να χρησιμοποιούμε το κλικ του ποντικιού (και μάλιστα το δεξί κλικ). Ετσι, αν θέλουμε να εμφανίζεται ένα μενού (έστω το mnuFile), όταν κάνουμε δεξί κλικ στη φόρμα μας θα γράψουμε τον εξής χειριστή:

```
Private Sub form1_MouseUp(Button As Integer,
  Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
 If Button = 2 Then
  PopupMenu mnuFile
 End If
End Sub
```

Ο χειριστής είναι για το MouseUp event, αλλά εμείς ελέγχουμε και το αν το κουμπί που πατήθηκε ήταν το 2 (δηλαδή το δεξί). Αν αυτό ισχύει, με την εντολή PopUpMenu δείχνουμε το μενού που θέλουμε.

Τα context μενού θεωρούνται πολύ φιλικά και μπορούν πράγματι να είναι πολύ χρήσιμα, φτάνει να μην υπάρχουν πάρα πολλά και μεγάλα (σκεφτείτε μία εφαρμογή με 15-20 controls και καθένα να έχει το δικό του μενού με 10 επιλογές).

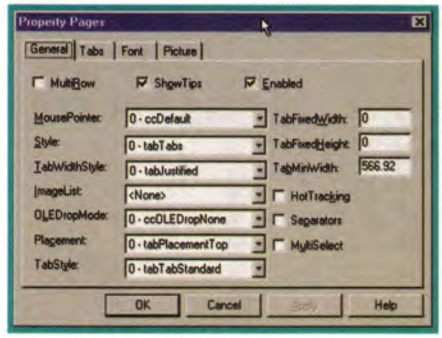


Προσθέτοντας εικόνες στη συλλογή.

ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

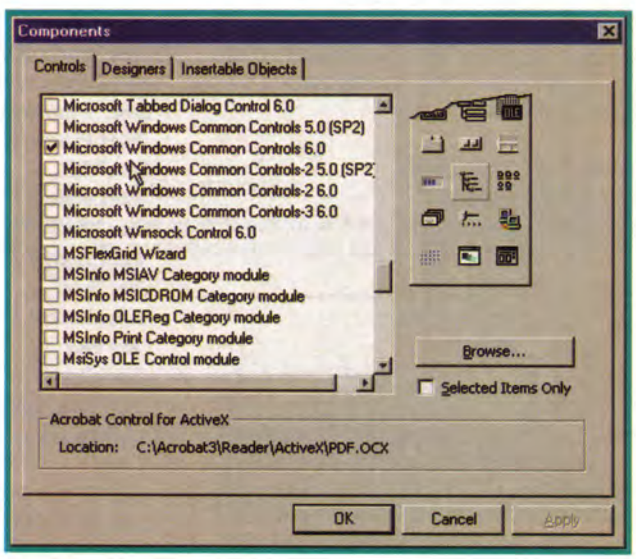
Ξεκινάμε ένα νέο project, στο οποίο δίνουμε το όνομα ImgViewer. Μεγαλώνουμε τη form1 αρκετά και τη μετονομάζουμε σε frmMain. Αλλάζουμε το BorderStyle σε 1-Fixed Single, ώστε να μην αλλάζει το μέγεθός της. Επειτα προσθέτουμε πάνω και στην αριστερή μεριά τα εξής: ένα DriveListBox (drive1), ένα DirListBox (dir1) και ένα Combo Box (cboFileTypes). Το σκεπτικό είναι να επιλέγουμε εικόνες από κάποια directory και να τις δείχνουμε στο δεξί μέρος της φόρμας.

Προσθέτουμε στο Toolbox τα Windows Common Controls (Project/Components ή με Ctrl+T). Επιλέγουμε ένα tabstrip και το απλώνουμε σε ολόκληρη την υπόλοιπη φόρμα. Για να ορίσουμε πόσα tabs θα υπάρχουν, κάνουμε δεξί κλικ και επιλέγουμε Properties/Tabs. Δίνουμε ως Caption τη λέξη Αρχεία για το ήδη υπάρχον tab και πατάμε Insert Tab ώστε να εμφανιστεί δεύτερο. Του δίνουμε το όνομα Εικόνες και πατάμε ΟΚ. Ετσι έχουμε ένα tabstrip με δύο tabs, τα Αρχεία και Εικόνες. Το μεν πρώτο θα δείχνει τα αρχεία του εκάστοτε directory, ενώ το δεύτερο τις εικόνες που έχουμε επιλέξει.

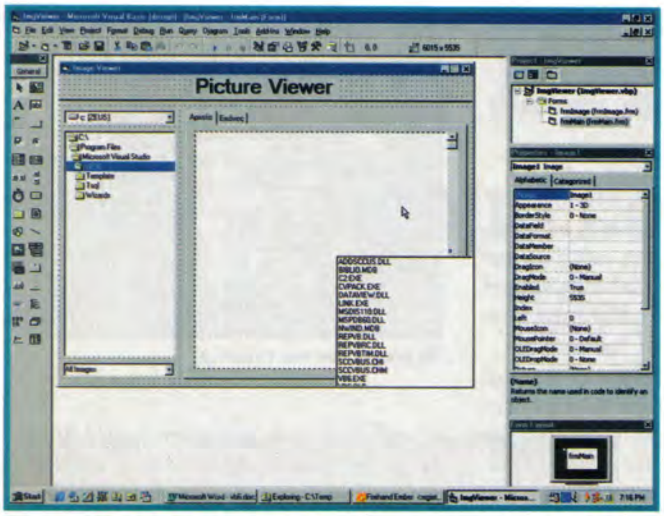


Τα properties του tabstrip.

Ισως να παρατηρήσατε στο tab Tabs ένα πεδίο με όνομα Image. Πράγματι, μπορούμε αντί για Caption να έχουμε μία εικόνα. Για να γίνει αυτό, κάνουμε τα εξής: Προσθέτουμε στη φόρμα ένα ImageList Control (ImageList1). Κάνουμε δεξί κλικ/Properties/Images και πατάμε Insert Image. Επιλέγουμε μία εικόνα από το δίσκο μας. Αυτή θα τοποθετηθεί στο κάτω μέρος των Property Pages του ImageList. Ξαναπατώντας Insert Image μπορούμε να προσθέσουμε όσες θέλουμε. Πηγαίνοντας τώρα πάλι στα Properties του tabstrip ορίζουμε στην πρώτη σελίδα (General) ώστε το ImageList να είναι το ImageList1. Επιστρέφοντας τώρα στα tabs, παρατηρούμε ότι πλέον μπορούμε να γράψουμε στο πεδίο Image. Αν π.χ. γράψουμε 1, αυτό σημαίνει ότι η πρώτη εικόνα του ImageList θα



Προσθέτοντας στην εφαρμογή μας τα Windows Common Controls.



Πίσω από το FileListBox υπάρχει το Frame με το Image και τη VSCrollBar.

μπει αντί για caption στο συγκεκριμένο tab.

Πλέον μπορούμε να τοποθετήσουμε controls μέσα στο tabstrip. Πρώτα τοποθετούμε ένα frame μέσα στην περιοχή του tabstrip. Ακολούθως σχεδιάζουμε ένα Image και ένα VscrollBar μέσα στο frame (προφανώς η κάθετη μπάρα θα μπει στο δεξί ή το αριστερό μέρος και το image θα καταλάβει τον υπόλοιπο χώρο). Αν όλα πήγαν καλά, πρέπει μετακινώντας το frame να μετακινούνται και τα εσωτερικά του control. Τέλος, σχεδιάζουμε ένα FileListBox (File1) ακριβώς πάνω από το frame. Τώρα δεν θέλουμε το FileListBox να περιέχεται στο frame, οπότε ίσως είναι καλό να σχεδιαστεί πρώτα κάπου στη φόρμα και μετά να τοποθετηθεί πάνω στο frame (έπειτα μπορούμε να του αλλάξουμε το μέγεθος ώστε να εφαρμόσει).

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΚΩΔΙΚΑΣ

Είμαστε πλέον έτοιμοι να αρχίσουμε τον κώδικα. Το πρώτο που πρέπει να κάνουμε είναι να συνδέσουμε μεταξύ τους τα τρία controls που θα δείχνουν τα αρχεία. Ετσι γράφουμε τους εξής δύο χειριστές:

```
Private Sub Dir1_Change()
 File1.Path = Dir1.Path
End Sub

Private Sub Drive1_Change()
 On Error GoTo errorhandler
 Dir1.Path = Drive1.Drive
 Exit Sub
errorhandler:
 MsgBox "Κάποιο πρόβλημα παρουσιάστηκε!",
  vbOKOnly, "ImageViewer - Λάθος"
End Sub
```

Αυτό που κάνουμε είναι να ενημερώνουμε το Dir1 για αλλαγές του Drive (Drive1_Change) και το File1 για αλλαγές directory (Dir1_Change). Επίσης, στο χειριστή του drive1 κάνουμε και ένα απλό error traping, ώστε να μην "κρασάρει" το πρόγραμμα αν ο χρήστης επιλέξει κάποιο drive που δεν περιέχει δισκέτα ή CD-ROM.

Το επόμενο που πρέπει να φτιάξουμε είναι το cboFileTypes. Οπως υποδηλώνει και το όνομά του, σκοπός του θα είναι να φιλτράρει τα αρχεία. Το σκοπό αυτό εξυπηρετεί η ιδιότητα Pattern του FileListBox, η οποία μόλις πάρει κάποια τιμή, αμέσως φιλτράρει τα αρχεία. Καταρχήν πηγαίνουμε στην ιδιότητα List του combo box και προσθέτουμε τις εξής τιμές μία μία: All Image Files, Windows Bitmap, GIF, JPEG, Icon. Κατόπιν γράφουμε τον εξής κώδικα:



Το Help (MSDN) πάνω στα collections.

```
Private Sub cboFileTypes_Click()
 Select Case cboFileTypes.Text
  Case "Windows Bitmap"
   File1.Pattern = "*.bmp"
  Case "GIF"
   File1.Pattern = "*.gif"
  Case "JPEG"
   File1.Pattern = "*.jpg;*.jpeg"
  Case "Icon"
   File1.Pattern = "*.ico"
  Case Else
   File1.Pattern =
  "*.gif;*.jpg;*.jpeg;*.bmp;*.ico"
 End Select
End Sub
```

Ετσι, αφού επιλέξουμε FileType εμφανίζονται τα ανάλογα αρχεία. Επειδή τα αρχεία θέλουμε να είναι από την αρχή φιλτραρισμένα, γράφουμε το form_load event ως εξής:

```
Private Sub Form_Load()
 File1.Pattern = "*.gif;*.jpg;*.jpeg;*.bmp;*.ico"
End Sub
```

ΠΡΟΣΘΕΤΟΝΤΑΣ ΕΙΚΟΝΕΣ

Αυτό που θέλουμε τώρα είναι ένας τρόπος να επιλέγουμε εικόνες για να τις δούμε. Θα χρησιμοποιήσουμε τον εξής τρόπο: Τα pathes των εικόνων θα προστίθενται σε μία collection και θα μένουν εκεί μέχρι να αποφασίσουμε να τις δούμε. Για αυτό πρέπει να ορίσουμε μία collection. Δίνουμε λοιπόν στην αρχή του κώδικά μας, στα Declarations, τις εξής γραμμές:

```
Option Explicit
Dim pix As New Collection
Dim i As Integer
```

Η συλλογή pix θα μπορούσε να είχε οριστεί και χωρίς το New, αλλά τότε θα έπρεπε να προσθέσουμε στο form_load την εντολή Set pix=New Collection. Φυσικά δεν πρέπει να ξεχάσουμε να αποδεσμεύσουμε τη μνήμη, έτσι γράφουμε το χειριστή form_unload:

```
Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
 Set pix = Nothing
End Sub
```

Το επόμενο βήμα είναι να φτιάξουμε τα μενού μας. Πατάμε λοιπόν Control+E (ή πηγαίνουμε στο Tools/Menu Editor). Χρειαζόμαστε δύο μενού: ένα για να προσθέτουμε εικόνες και ένα για να αφαιρούμε. Ο χρήστης θα πηγαίνει στο FileListBox, θα επιλέγει ένα αρχείο και πατώντας δεξί κλικ θα μπορεί να το προσθέσει στη συλλογή. Επειτα, αφού διαλέξει κάποια αρχεία, θα κάνει κλικ στο tab Εικόνες και θα βλέπει τις εικόνες.

Το πρώτο μενού μηδενικού βάθους (το οποίο ΔΕΝ θα εμφανίζεται) λέγεται mnuFile και έχει caption=File. Ως υπομενού έχει το Προσθήκη, με name=mnuAdd. Υπενθυμίζουμε ότι για να ορίσουμε το υπομενού πατάμε το δεξί βελάκι, αφού γράψουμε το όνομα και το caption. Επίσης πρέπει να απενεργοποιήσουμε το checkbox Visible στο μενού File (για να μην εμφανίζεται στο άνω μέρος της οθόνης). Το δεύτερο μενού που θα φτιάξουμε έχει τα στοιχεία: Caption=Image, Name=mnuImage (είναι μηδενικού βάθους, άρα απενεργοποιούμε το visible). Ως υπομενού έχει τα Απομάκρυνση, με name=mnuRemove, και Φυσιολογικό μέγεθος, με name=mnuFull. Για το σχεδιάγραμμα του μενού μπορείτε να δείτε και τη σχετική εικόνα. Για να λειτουργήσει το μενού που προσθέτει εικόνες, γράφουμε τους χειριστές του mnuAdd αλλά και του file1_MouseUp.

```
Private Sub mnuAdd_click()
 pix.Add File1.Path & "\" & File1.FileName
End Sub

Private Sub file1_MouseUp(Button As Integer,
   Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
 If Button = 2 And File1.ListIndex <> -1 Then
   PopupMenu mnuFile
 End If
End Sub
```

Αυτό που κάνουμε είναι να προσθέσουμε το πλήρες path της εικόνας στη συλλογή pix. Έτσι μπορούμε να προχωράμε από directory σε directory και να επιλέγουμε όποιες εικόνες θέλουμε. Στην εμφάνιση του μενού αναφερθήκαμε προηγουμένως. Η μόνη διαφορά είναι ότι εδώ ελέγχουμε και αν κάποιο αρχείο είναι επιλεγμένο και δείχνουμε το μενού μόνο σε αυτή την περίπτωση.

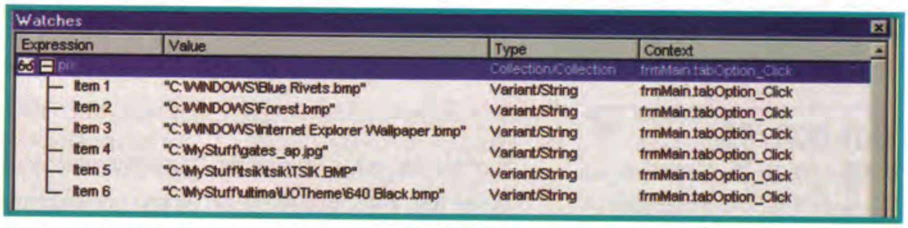
ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΕΙΚΟΝΕΣ

Είναι καιρός να δούμε τις εικόνες. Επειδή θα δείχνουμε τις εικόνες μία-μία, πρέπει να έχουμε κάποιο τρόπο να επιλέγουμε ποια θα δούμε. Αυτό το πρόβλημα μας λύνει η Vertical Scroll bar. Η λειτουργία της είναι πολύ απλή. Από τις ιδιότητες min και max ορίζουμε τη μικρότερη και τη μεγαλύτερη τιμή. Τα events που μας ενημερώνουν ότι η τιμή άλλαξε είναι τα VScroll_change και VScroll_scroll. Η διαφορά τους είναι ότι το πρώτο ενεργοποιείται όταν κάνουμε κλικ στα μικρά βελάκια που βρίσκονται στο άνω και το κάτω μέρος της μπάρας, ενώ το δεύτερο ενεργοποιείται όταν κάνουμε κλικ και σέρνουμε την ίδια την μπάρα. Η εκάστοτε τιμή της ScrollBar μάς δίνεται από την ιδιότητα Value.

Η εικόνα που θα δείχνουμε θα είναι αυτή που θα καθορίζεται από το VScroll1.value. Έτσι, όποτε αλλάζει αυτό το value, θα δείχνουμε ξανά τη νέα εικόνα. Η ρουτίνα που θα χρησιμοποιούμε για να δείξουμε την εικόνα είναι η ShowPic και έχει ως εξής:

```
Private Sub ShowPic()
 If pix.Count = 0 Then
  VScroll1.Enabled = False
  Image1.Visible = False
 Else
  Image1.Visible = True
  VScroll1.Enabled = True
  Image1.Stretch = True
  Image1.Picture =
  LoadPicture(pix.Item(VScroll1.Value))
 End If
End Sub
```

Η λειτουργία της είναι απλή. Αν δεν υπάρχουν εικόνες, απενεργοποιεί τα δύο controls που φαίνονται (Image και Scrollbar). Αν υπάρχουν εικόνες, θέτει το Stretch σε true, ώστε οι εικόνες να



Βλέποντας στον Debugger τα περιεχόμενα του collection.

χωρούν ακριβώς στο Image control, και φορτώνει την εικόνα χρησιμοποιώντας το όνομά της από τη συλλογή pix. Η εικόνα που φορτώνεται είναι αυτή που ορίζει το value της μπάρας.

Για να αλλάζουμε την εικόνα ενώ αλλάζει η τιμή της μπάρας, πρέπει να γράψουμε τους επόμενους δύο χειριστές:

```
Private Sub VScroll1_Change()
 ShowPic
End Sub

Private Sub VScroll1_Scroll()
 ShowPic
End Sub
```

Τώρα πρέπει να γράψουμε το χειριστή για την επιλογή των tabs:

```
Private Sub tabOption_Click()
 If tabOption.SelectedItem.Index = 1 Then
  Frame1.Visible = False
  File1.Visible = True
 End If
 If tabOption.SelectedItem.Index = 2 Then
  File1.Visible = False
  Frame1.Visible = True
  VScroll1.Min = 1
  VScroll1.Max = pix.Count
  ShowPic
 End If
End Sub
```

Εδώ, όπως εξηγήσαμε και στην αρχή του άρθρου, ανάλογα με το tab που επιλέχθηκε εξαφανίζουμε και εμφανίζουμε το frame και το DirListBox. Επίσης, στην περίπτωση που επιλέξαμε τις Εικόνες, καθορίζουμε τις τιμές min, max του VScrollBar και καλούμε τη ShowPic. Πλέον το πρόγραμμά μας δουλεύει. Το μόνο που λείπει είναι το context μενού που θα αφαιρεί εικόνες από το collection και θα τις δείχνει σε πλήρη διάσταση:

```
Private Sub Image1_MouseUp(Button As
   Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As
   Single)
 If Button = 2 Then
   PopupMenu mnuImage
 End If
End Sub

Private Sub mnuRemove_click()
 pix.Remove (VScroll1.Value)
 VScroll1.Min = 1
 VScroll1.Max = pix.Count
 ShowPic
End Sub

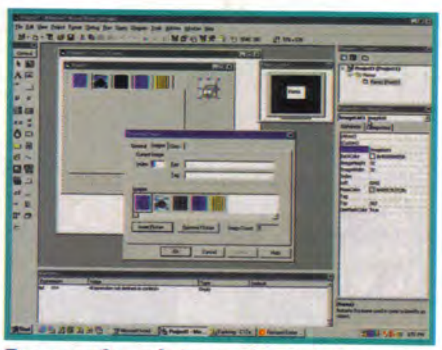
Private Sub mnuFull_click()
 frmImage.Image1.Stretch = False
 frmImage.Image1.Picture =
   LoadPicture(pix(VScroll1.Value))
 frmImage.Height = frmImage.Image1.Height
 frmImage.Width = frmImage.Image1.Width
 frmImage.Show vbModal
End Sub
```

Για να δουλέψει το mnuFull, πρέπει να προσθέσουμε στο project μας άλλη μία φόρμα με όνομα frmImage και border= 0-None και μοναδικό control ένα image, το οποίο θα καταλαμβάνει ολόκληρο το χώρο της φόρμας. Για να μπορούμε να βγούμε από αυτή τη φόρμα, γράφουμε το χειριστή:

```
Private Sub Image1_Click()
 Me.Hide
End Sub
```

Το πρόγραμμα είναι αρκετά ιδιόμορφο, αλλά μπορείτε πολύ εύκολα να του κάνετε αλλαγές προς το καλύτερο. Αν θέλετε, μπορείτε να μας στείλετε τις δημιουργίες σας μαζί με τα σχόλια, τις προτάσεις και τις απορίες σας στο dimgian@hotmail.com.

PC



Τα properties ενός ImageList. Από πίσω φαίνεται ένα tabstrip που χρησιμοποιεί το ImageList.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΓΙΑΤΙ ΟΧΙ '95;

Αγαπητό "PC Master", Οντας ένας από τους 10.000.000 Ελληνες αναγνώστες σου, αποφάσισα να σου στείλω αυτό το γράμμα. Είμαι 16 χρονών και την "αρρώστια" των υπολογιστών την κόλλησα 5 χρονών, όταν ο πατέρας μου πήρε έναν Atari 520ST. Την "αρρώστια" του "PC Master" μου την κόλλησε ένας ξάδερφος πριν από 4-5 χρόνια και από τότε...

Παραλείπω τις συνηθισμένες κολακείες (όπως όλοι άλλωστε, αφού ξέρετε ότι είστε το No 1 περιοδικό) και περνάω στο ψητό, που έγινε... γλυκό ύστερα από τόσα σιρόπια.

Αιτία να σου (ξανα)γράψω έγινε το γράμμα του φίλτατου και συνονόματου Κώστα Κ., ο οποίος σε διαβάζει από το 1993 (εγώ σε διαβάζω περισσότερο). Τι το 'θελε και το πέταγε εκείνο το "...δεν περιμένετε να τεθούν κάποια standards;". Αφού, ρε φίλε, δεν σταματάει ποτέ η εξέλιξη. Νομίζεις πως οι εταιρίες κατασκευής παιχνιδιών δεν θα χρησιμοποιούν τις καινούριες τεχνολογίες και εμείς δεν θα είμαστε συνεχώς αναγκασμένοι να αναβαθμίζουμε τον υπολογιστή μας; Standards δεν θα τεθούν ποτέ, και εμείς όλο και πιο βαθιά θα πρέπει να χώνουμε το χέρι στην τσέπη και, όπως γράφεις, και εσύ: "κάποια μέρα η τσέπη θα αδειάσει και...".

Το άλλο όμως που πέταξε; "Φίλε, σου προκαλούν προβλήματα τα Win 98; Μην τα βάζεις. Μείνε στα 95!" Να σας διηγηθώ μια ιστοριούλα: Πρόσφατα αναβάθμισα/άλλαξα τον Η/Υ. Ηρθε ο νέος Η/Υ και πήγα να τον πάρω. Λέω στον τεχνικό που μου τον παρέδωσε: "Σε παρακαλώ, προσπάθησε να βρεις τα Win 95, διότι αυτή την 'πατάτα' τα 98 δεν τα βάζω". Υποτίθεται πως έψαξε ο άνθρωπος και δεν τα βρήκε πουθενά. Πήγα σε μερικά ακόμη μαγαζιά, τίποτα, μόνο τα 98 μου λένε έχουμε... Τι να κάνω και εγώ, τα έβαλα με τα χίλια ζόρια. Ποια Win 95 λοιπόν, ρε μάστορα, εδώ έχει γίνει ολόκληρη συνωμοσία του Βασιλάκη με όλα τα μαγαζιά...

Κάτι τελευταίο: Στο γράμμα του δεν καταλαβαίνω καθόλου αυτό που γράφει: "Οταν ο Η/Υ τους κάνει crash ή το PC κάνει στα καλά καθούμενα reset, δεν φωνάζουν, δεν βρίζουν... Σε αυτούς ένα έχω να πω: Μπράβο και καλό κουράγιο (χωρίς καμία δόση ειρωνείας)!". Αυτό δεν το καταλαβαίνω καθόλου. Αν εννοούσε να μη βρίζουν επειδή είναι άγιες μέρες, αυτό θα το καταλάβαινα, πώς την είδε τώρα αυτός (και μη μου πείτε Αμαρέτι).

Θα ήθελα κάποια εξήγηση και κάποια διευκρίνιση πάνω σε αυτά από εσάς και από τον ίδιο.

Κώστας "Duke Gus" Σκούρας

ΥΓ. 1: Δεν απαιτώ δημοσίευση, μόνο κάποια απάντηση.

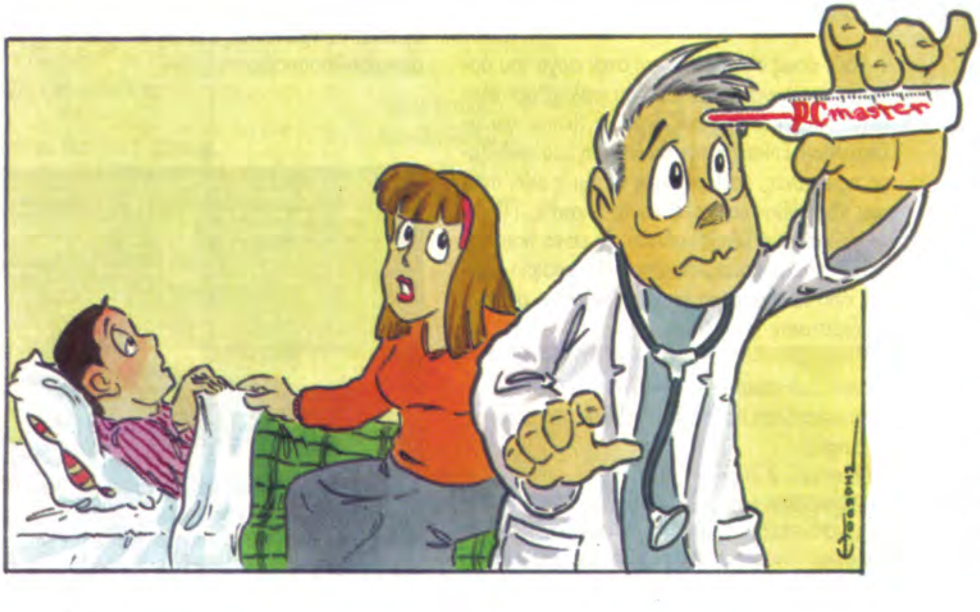
ΥΓ. 2: Duke Nukem Forever will rock us!!!

ΥΓ. 3: Diablo 2!!!!!!

ΥΓ. 4: Up the Irons!

Φίλε Κώστα,

Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια. Οπως πολύ σωστά γράφεις, η θέσπιση συγκεκριμένων standards βεβαίως και δεν συμφέρει τις εταιρίες, οι οποίες προτιμούν να τα αλλάζουν συνεχώς -και... ασύστολα-, έτσι ώστε να μας εξαναγκάζουν να αγοράζουμε κάθε τρεις και λίγο ό,τι καινούριο μας σερβίρουν. Η δε φίλη μας η Microsoft φυσικά και έχει φροντίσει να αποσύρει από την αγορά τα Windows 95, προκειμένου να μπορέσει να προωθήσει αποτελεσματικότερα το νέο λειτουργικό της. Τέλος, σχετικά με τις απορίες σου για όσα γράφει ο συνονόματός σου, καλύτερα να μην εμπλακούμε εμείς - άλλωστε ο ίδιος μπορεί κάλλιστα να σου απαντήσει μέσω της στήλης, εάν φυσικά το επιθυμεί.



ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΤΑ ΜΕ ΑΓΑΠΗ

Αγαπητό "PC Master", Ονομάζομαι Κωστής Δρίβας και είμαι 15 χρονών. Διαθέτω έναν Pentium 166, 24MB RAM, κάρτα γραφικών του δίδραχμου και ασχολούμαι κυρίως με τα games.

Αλλά ας περάσω στο ψητό (όχι, όχι, το επιδόρπιο δεν μου κάηκε ούτε έπαθε τίποτα, αφού απλώς δεν είμαι ικανός να φτιάξω τίποτα εκτός από units στο Starcraft).

Διαβάζω το "PC Master" από το τεύχος 92. Μη φανταστείτε ότι αγόρασα όλα τα τεύχη του "PC Master" από κει και πέρα. Απλώς έτυχε μερικά τεύχη να πέσουν στα χέρια μου. Ετσι -ευτυχώς- έπεσαν στα χέρια μου τα reviews του Starcraft και του X-Files και διάβασα ολόκληρο το γενέθλιο τεύχος (δεν το αγόρασα, το δανείστηκα από ένα φίλο μου). Από κει και πέρα όμως έγινα τακτικός αναγνώστης. Από το τεύχος 101 έως το τεύχος 103 του μήνα Φεβρουαρί-

ου δεν έχω χάσει κανένα. Σήμερα είναι 25-2-1999 και περιμένω πώς και πώς να περάσουν οι μέρες, για να τρέξω να αγοράσω το επόμενο τεύχος.

Σε αυτό το σημείο όμως έχω να κάνω ορισμένες παρεμβολές:

1ον: Τι έχετε πάθει όλοι με τα Windows και τον Bill Gates; Εντάξει, δεν λέω, μας τα παίρνει χοντρά, αλλά χωρίς Windows υπολογιστής δεν γίνεται - ή μήπως γίνεται και δεν το έχω πάρει χαμπάρι εγώ; Ξέρω ότι με αυτά που γράφω θα προκαλέσω μερικούς, αλλά τι να γίνει; Και θα σας φέρω το εύλογο παράδειγμα: Φανταστείτε τον εαυτό σας στη θέση του Gates. Ολη μέρα θα τρώγατε την υπέρογκη -ομολογουμένως- περιουσία με κοριτσάκια όπως η Kerrigan, η Lara κ.ά. Γνωρίζω επίσης ότι πολλοί αναγνώστες θα αγανακτήσουν με το γράμμα μου και θα πουν: "Μα τι λέει ο μ......" (και ο νοών νοείτω) "υποστηρίζει τον κλεφταρά τον Gates;". Οχι βέβαια. Απλώς θέλω να σταματήσουν αυτά τα περί "γενναίων" που "αντιστέκονται" και δεν βάζουν τα Windows.

Εγώ λέω να παίξουν κάνα επικό RPG (βλ. Baldur's Gate) να ξεθυμάνουν. Ωστόσο για τους αμετάπειστους έχω να πω τα εξής: Εχω ακούσει ότι ο Gates στο "φτωχικό" του διαθέτει μια σειρά από οθόνες μέσα από τις οποίες δίνει κάποιες εντολές. Προτείνω λοιπόν ένα hacking. Οταν λοιπόν ο Gates θα λέει π.χ.: "I want a glass of water", στην οθόνη θα βγαίνει το μήνυμα "Go to hell!" και άλλα τέτοια διάφορα.

2ον: Πότε θα βγει το "PC Games" που θα έχει εκτενή αφιερώματα σε Brood War, KQ8: Mask of Enternity και FIFA 99; Θέλω ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΑ. Αποκλείεται να το χάσω. ΑΝ ΤΟ ΧΑΣΩ, ΝΑ ΕΥΧΕΣΤΕ ΝΑ ΜΗΝ ΚΑΤΕΒΩ ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ, ΓΙΑΤΙ ΘΑ ΕΡΘΩ ΜΕ 12 Carriers, 24 Scouts, 36 Zealot, 24 Dragoon, 12 Reavers, 12 High Templar, 6 Archons, 12 Dark Templar και 24 Dark Archons, τον Zeratul, τον Fenix, τον Artanis και τον Raynor (έτσι, για να αναβιώσουμε τα παλιά) και θα σας το κάνω καλοκαιρινό το μαγαζί. ΓΚΕΓΚΕ;

3ον: Με αυτή την εκπομπή στην τηλεόραση τι θα γίνει; Εμείς εδώ στην Αρτα περιμένουμε εναγωνίως. ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΙΝΕΙ Η ΕΚΠΟΜΠΗ ΣΤΗΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ. Θα σπάσει όλα τα ρεκόρ θεαματικότητας (χωρίς πλάκα). Α! ξέχασα να εκφράσω τα θερμά μου συγχαρητήρια στον ΑΠΤ (Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη) και στον Tassadar (Σωτήρη Μπέλλο). Και βέβαια στο μεγάλο Νάσο (ΠΑΝΑΘΑ, ΟΛΕ!).

Πιστεύω πως αξίζουν τα συγχαρητήρια όλων. Αλλά βέβαια να μην ξεχνάμε όλους τους άλλους συντελεστές που συμβάλλουν στη δημιουργία του "PC Master" (δεν σας κολακεύω και εε... σας γλείφω για να σας τη σπάσω!).

4ον: Για στείλτε κανέναν συντάκτη και εδώ στην Αρτα, στο ARTANET (Βασιλέως Κωνσταντίνου είναι η οδός) και συγκεκριμένα τον Σωτήρη Μπέλλο, αφού γίνονται καθημερινά μάχες αιώνιων αντιπάλων στο Starcraft, τις ώρες 7:00 μ.μ. - 10:00 μ.μ., να μας αξιολογήσει και να δει τις επιδόσεις μας στο πασίγνωστο πλέον σπορ. Και πείτε του να μην ανησυχεί. Μόνο να φωνάξει στο σταθμό λεωφορείων: "Σωτήρης Μπέλλος", τελείωσε, τον έχουν καταλάβει όλοι ποιος είναι. (Εμ, αφού διαβάζουμε όλοι το "PC Master", όλοι τον ξέρουμε. Είναι γνωστός, το πουλάκι μου.)

5ον: Ας μη χαρακτηρίσω τους υπολογιστές του σχολείου: Intel 386 XT 640KB RAM και drive δισκέτας. Και ο κεντρικός 486 με drive δισκέτας, οθόνες 12", φίλτρα για πέταμα και ποντίκι για μουσείο. Και σαν να μην έφθαναν όλα αυτά, ο υπολογιστής όπου εργαζόμουν εγώ και ο φίλος μου χάλασε! Χάλασε κι άλλος ένας υπολογιστής, και τώρα έχουμε καταντήσει να είμαστε 4 παιδιά σε 1 Η/Υ ! Αν είναι δυνατόν!!! Και να τονίσω και κάτι άσχετο: Σε μια φοβερή φάση στο FIFA 99, που κατέληξε σε γκολ, οι παίκτες το πανηγύρισαν χορεύοντας -άκουσον, άκουσον- συρτάκι!!!

6ον: Είχατε δεν είχατε, το βάλατε το CD σε πλαστική θήκη. Μα καλά, δεν λυπάστε τη φύση; Α! ξέχασα να σας πω τα ευχάριστα. Εγώ και μερικοί φίλοι μου (Ανδρέας Γκριμπαβιώτης, Στάθης Δημητρίου και Βαγγέλης Δήμος) ετοιμάζουμε ένα epic role playing game, επιτραπέζιο βέβαια. Μου τη σπάνε επίσης αυτοί που λένε: "είμαι φανατικός strateg-άς" ή "είμαι φανατικός adventur-άς. Ενας gamer λέγεται gamer μόνο όταν παίζει όλων των ειδών τα παιχνίδια. Επίσης μου τη δίνουν αυτοί που επιμένουν με το DOS. Εντάξει, βρε παιδί μου, καλό το DOS, αλλά μη μας πρήξεις με αυτό. Οσο για τον Πατρίκο, μου τη σπάει το ότι όλοι πάτε να τον βγάλετε άσχημο. Μα γιατί, βρε σεις, τι έχει η φάτσα του παιδιού; Δώστε του τους χαιρετισμούς μου.

7ον: Πιστεύω πως σήμερα, αν δεν έχεις έναν Pentium II 450MHz με 64MB SDRAM 100MHz (και λίγα βάζω), 10,2GB HDD DIAMOND 550TNT 16MB AGP, δεν είσαι τίποτα. Επίσης θέλω να καταγγείλω τον Hexenlord, που κατηγορεί τους αθώους gamers για τις συνεχείς αναβαθμίσεις. Ακου, φίλε μου. Οταν η Blizzard ή η Sierra βγάζει το τάδε game και το "PC Master" του βάζει βαθμολογία 96%, φυσικό είναι κάθε αναγνώστης να τρέξει να το αγοράσει. Οπότε θα κάνει και την αναβάθμιση, για να τρέχει στον υπολογιστή του.

Εν πάση περιπτώσει, εδώ αναγκάζομαι να τελειώσω το γράμμα μου (αρχισυντάκτης: αμήν!). Δεν σας ζητώ συγγνώμη για το μέγεθός του (αρχισυντάκτης: τι γαϊδούρι!). Ελπίζω σε δημοσίευση (αρχισυντάκτης: Ου!).

Και όπως λένε και οι ΑΜΑΝ...
ΓΕΙΑ ΣΑΣ !
Φιλικά
Κων/νος ή Κωστής ή Κώτσος ή Ντίνος Δρίβας

ΥΓ.: Το υστερόγραφο είναι ότι δεν υπάρχει υστερόγραφο!

Φίλε Ντίνο,

Δεν ξέρεις σε τι μπελάδες μας έβαλες με το γράμμα σου... Ο Σωτήρης ο Μπέλλος, ενώ μέχρι τώρα καθόταν ήσυχα ήσυχα στο σπίτι του, έπαιζε τα αγαπημένα του strategies και έγραφε τα reviews του, μόλις διάβασε την επιστολή σου άρχισε να μας πετά σπόντες: "Μα γιατί δεν έχουμε ακόμα γραφεία στην Αρτα;", "Βαγγέλη, μπορώ να λείψω για κανένα μήνα, γιατί έχω μια πολύ σημαντική δουλειά επαγγελματικής φύσεως στην Αρτ... εεε... στο εξωτερικό ήθελα να πω", "εκείνη η αύξηση που λέγαμε προχωρά;" και άλλα παρόμοια, που δυστυχώς αποτελούν τα πρώτα σημάδια πριν από τη σχιζοφρένεια... Είχατε δεν είχατε, βρε, το τρελάνατε το παιδί!

Οσο για το "PC Games", έχει ήδη κυκλοφορήσει και αυτό στο οποίο αναφέρεσαι καθώς και το επόμενο, και μπορείς, αν δυσκολεύεσαι να τα βρεις, να τα παραγγείλεις ταχυδρομικώς από τα γραφεία μας.

Η ΟΥΣΙΑ ΜΕΤΡΑ

Αγαπητοί συντάκτες,

Με λένε Κώστα και είμαι 15 χρονών. Ασχολούμαι με τους υπολογιστές εδώ και περίπου 5 χρόνια. Δεν παραλείπω βέβαια να σας δώσω συγχαρητήρια για την αξιέπαινη προσπάθειά σας, καθώς παίρνω το "PC Master" από την αρχή της "σταδιοδρομίας" μου. Οπως λένε πολλοί, το εύκολο είναι να φτάσεις στην κορυφή, το δύσκολο όμως είναι να κρατηθείς εκεί. Εσείς, φυσικά, κρατιέστε.

Αποφάσισα να σας γράψω βλέποντας τα τόσα προβλήματα που έχουν εμφανιστεί στον κάποτε μαγευτικό κόσμο της Πληροφορικής.

Πρώτα πρώτα, στη στήλη "Αλληλογραφία" παρατηρώ κάθε τόσο παιδιά να παραπονιούνται για τα Windows 95 και 98 και τη σταθερότητά τους. Κύριοι, δεν σας υποχρέωσε κανείς να τα εγκαταστήσετε ή να τα αγοράσετε. Γιατί δεν βάζετε το Linux, που

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦ

είναι και δωρεάν; Προτείνω επίσης ανοιχτά στους συντάκτες του "PC Master" να το συμπεριλάβουν σε ένα συνοδευτικό CD, αφού το βελτιώσουν πρώτα όπως "μόνο αυτοί ξέρουν".

Δεύτερον, δηλώνω εξοργισμένος με τον Wintermute (τεύχος 99), ο οποίος περηφανεύεται μάλιστα ότι τα CDs του είναι πειρατικά. Αυτό είναι δηλαδή το ευχαριστώ απέναντι σε όλους τους προγραμματιστές οι οποίοι έχυσαν τον ιδρώτα τους για να γευόμαστε τα "πανέμορφα τρισδιάστατα γραφικά"; Πάρτε το αλλιώς: Σε λίγα χρόνια, εάν η πειρατεία αυξηθεί, αμφιβάλλω αν θα υπάρχουν ακόμα τόσες εταιρίες software. Αυτό επιδιώκετε;

Εχοντας τον ξάδερφό μου ως παράδειγμα, θέλω να θίξω κι άλλο ένα θέμα, αυτό της αναβάθμισης. Ο ξάδερφός μου, λοιπόν, έχει ως στόχο την αναβάθμιση κάθε φορά που βγαίνει ένας καινούριος επεξεργαστής, μια κάρτα γραφικών κ.λπ. Υποστηρίζω λοιπόν ότι η αναβάθμιση πρέπει να γίνεται μόνο όταν αυτό κρίνεται αναγκαίο και όχι γιατί π.χ. ο Γιαννάκης από δίπλα έχει καλύτερο PC ή γιατί κάθε διαφήμιση γράφει από κάτω "προσφορά".

Επίσης, θερμή παράκληση προς όλους τους gamers: Μην αφήνετε κάθε μαγαζάτορα να σας κάνει ό,τι θέλει. Παίζονται μεγάλα συμφέροντα.

Μπράβο στο "PC Master", πρώτον γιατί τίθεται ενάντια στο παιχνίδι της αναβάθμισης. Επίσης επειδή με τη full version του Betrayal at Krondor και με τα text adventures της Penguin με έκανε να γνωρίσω τι εστί πράγματι παιχνίδι, χωρίς γραφικά και άλλες πολυτέλειες.

Ενα μεγάλο ευχαριστώ στον αδερφό μου, που μου δώρισε τη συλλογή της Interplay The Ultimate RPG Archives και έτσι με τροφοδότησε με 12 ανεπανάληπτα παιχνίδια, που θα με κρατήσουν αρκετά χρόνια κολλημένο μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή μου.

Χαιρετώ όλη την dreamteam του "PC Master".

DJ Ken, Αμφίκλεια

ΥΓ. 1: Ποιες κάρτες ήχου είναι καλές και φθηνές;

ΥΓ. 2: Ζήτω το ΕΛΛΗΝΙΚΟ HIP-HOP. Ομως το μεσαίο δάχτυλο πηγαίνει σε όλους αυτούς που τα κατάντησαν μέσο εμπορικοποίησης και διαφήμισης.

▼ Φίλε μας,
Αν και είσαι μόνο 15 χρονών, όπως μας γράφεις, οι απόψεις σου δείχνουν πράγματι άτομο ιδιαίτερα ώριμο και χαιρόμαστε για αυτό. Είναι δυνατό να μην κρατιόμαστε στην κορυφή, όταν έχουμε τέτοιους αναγνώστες; Οσον αφορά στην πρότασή σου για το Linux, την εξετάζουμε σοβαρά και πιθανόν σύντομα να έχουμε νεότερα...

CLUB ΓΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ

Αγαπητό "PC Master", Σου στέλνω αυτό το e-mail για να γνωστοποιήσω στους αναγνώστες τη δημιουργία ενός club για ερασιτέχνες προγραμματιστές! Οποιος θέλει να συνεργαστεί μαζί μου για τη δημιουργία αυτού του club, ας μου στείλει e-mail στη διεύθυνση: john_spook@hotmail.com.

Τσιμπίρης Γιάννης
Σέρρες

▼ Φίλε Γιάννη,
Ευχαρίστως δημοσιεύουμε το κάλεσμά σου και ελπίζουμε να βρεις την ανταπόκριση που προσδοκάς.

ΟΙ ΜΑΓΚΕΣ & ΟΙ EMULATORS

Αγαπητό "PC Master", Δεν θα αρχίσω το γράμμα μου ούτε γράφοντάς σου ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό για PC users (αφού αυτό είναι αυτονόητο) ούτε στο στιλ: "Εχω έναν Pentium II στα 800MHz με Voodoo 2 κ.λπ.", αφού δεν έχω. Διαθέτω έναν Pentium στα

100MHz χωρίς κάποια ονομαστή VGA κάρτα κι όμως τα πάω μια χαρά.

Το θέμα όμως του γράμματός μου είναι άλλο. Πολλοί τον τελευταίο καιρό βγαίνουν στις σελίδες της αλληλογραφίας κατηγορώντας τη Microsoft και συγκεκριμένα τον Bill Gates. Για μένα ο τύπος είναι μάγκας. Και αυτό γιατί έχει καταφέρει να κάνει όλους τους PC-άδες να έχουν τα προγράμματά του στο PC τους, γιατί απλά είναι το καλύτερα. Επίσης θέλω να απαντήσω σε αυτούς που λένε πως τα Windows 95 και 98 είναι απρόσεκτα φτιαγμένα κ.λπ. Αν είναι έτσι, ρε φίλε, γιατί τα χρησιμοποιείς; Γιατί απλά είναι το καλύτερα. Και αν επιμένεις στα DOS, πάλι δεν ξέρω πόσο θα αντέξεις. Για το Linux ούτε κουβέντα πάντως.

Επόμενο θέμα: Emulators. Μία από τις καλύτερες εκπλήξεις του περιοδικού σας. Μόνο που θα ήθελα να βάλετε μερικά παιχνιδάκια, ρε παιδιά. Τι θα λέγατε, ας πούμε, για Bubbe Symphony, RAINE ή Metal Slug για Rage;

Φιλικά,
John Plus

ΥΓ. 1: Sorry για το μεγάλο γράμμα.
ΥΓ. 2: Συν μία ψήφος για το TV show.
ΥΓ. 3: Tabak, ολέ!
ΥΓ. 4: Αυγέρη, με έχεις πρήξει με το ταξίδι.
ΥΓ. 5: ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ σε όλους τους συντάκτες του περιοδικού για την πολύ καλή δουλειά. Και, πού είστε, μη μου πειράζετε τον Πατρίκο, έτσι;

▼ Φίλε μας,
Χωρίς να θέλουμε να αμφισβητήσουμε ή να προβάλουμε την αξία ορισμένων προϊόντων, για τα οποία φαίνεται εξάλλου πως έχεις κατασταλαγμένη άποψη, επίτρεψέ μας να παρατηρήσουμε πως η εμπορική επιτυχία ενός προγράμματος (λειτουργικού συστήματος στη συγκεκριμένη περίπτωση) δεν εξαρτάται μόνο από το αν αυτό είναι σωστά δομημένο και προσφέρει στο χρήστη όσα αυτός ζητά αλλά και από πολλούς άλλους παράγοντες, οι σημαντικότεροι από τους οποίους έχουν να κάνουν με την προώθηση - αυτό δηλαδή που λέμε marketing. Εκεί ο Bill είναι όντως κυρίαρχος του παιχνιδιού, ενώ το καημένο το Linux-άκι, χωρίς βιομηχανίες εκατομμυρίων δολαρίων πίσω του, σίγουρα δεν είναι εύκολο να ανταγωνιστεί στο συγκεκριμένο τομέα τα Windows...

ΠΑΡΑΠΟΝΑ

Γεια σας.
Είμαι κι εγώ ένας αρκετά συχνός (και παλιός) αναγνώστης σας. Θέλω να σας παραπονεθώ για τη μεγάλη τιμή στην οποία έχει ανέβει το περιοδικό σας, όσο κι αν έχει ανέβει αντίστοιχα και η ποιότητά του γενικά. Πάντως σίγουρα κάνετε αρκετά καλή δουλειά.

Επίσης θέλω να σας ρωτήσω τι απέγινε η σειρά του διαγωνισμού προγραμματισμού, που ξεκινήσατε τον Σεπτέμβρη του '96 και δεν είχε συνέχεια.

Αυτά, καλή δουλειά, και επίσης, αν ψάχνετε για προγράμματα αναγνωστών, στη σελίδα μου http://users.forthnet.gr/her/hatdi μπορείτε να βρείτε κάποια από τα προγράμματα που έχω φτιάξει, ένα εκ των οποίων σας το έχω στείλει και το έχετε βάλει στο CD (είναι το Memor 2).

Φιλικά
Χατζηδάκης Διονύσης

▼ Φίλε Διονύση,
Η τιμή του περιοδικού βρίσκεται ακριβώς στα ίδια επίπεδα με αυτά των περισσότερων περιοδικών Πληροφορικής που κυκλοφορούν στη χώρα μας. Μην ξεχνάς πως το κόστος της έκδοσης σε συνδυασμό με τα έξοδα αναπαραγωγής του CD-ROM δεν είναι καθόλου μα καθόλου χαμηλό. Πιστεύουμε πάντως πως αποζημιώνεστε για τα χρήματα που δίνετε για να αγοράζετε το "PC Master" από την ύλη του, η οποία προσπαθούμε κάθε μήνα να είναι αρτιότερη καθώς και να ανταποκρίνεται στις

ανάγκες του σύγχρονου user και gamer. Τα προγράμματά σου είναι ενδιαφέροντα και, όπως παρατήρησες κι εσύ ο ίδιος, κάποια από αυτά έχουν ήδη συμπεριληφθεί στο CD-ROM μας, ενώ περιμένουμε να μας ειδοποιήσεις όταν κατασκευάσεις κάποιο καινούριο, προκειμένου να το αξιολογήσουμε. Τέλος, διαγωνισμό προγραμματισμού δεν έχουμε καμιά αντίρρηση να ξανακάνουμε, περιμένουμε όμως πρώτα τη δική σας γνώμη. Αν θέλετε λοιπόν να γίνει και πάλι ένας τέτοιος διαγωνισμός, δεν έχετε παρά να μας... φορτώσετε με επιστολές και e-mails, κι εμείς θα κάνουμε ευχαρίστως την επιθυμία σας πραγματικότητα! Εν αναμονή λοιπόν...

TO RPG OR NOT TO RPG;

Αγαπητό "PC Master", Αφορμή για αυτό το γράμμα αποτελούν δύο γεγονότα:

1. Το ότι αφιερώσατε στα RPGs στο τεύχος Μαρτίου 6 σελίδες!

2. Η επιστολή του Γιώργου (τ. Μαρτίου, σελ. 179), όπου γράφει (περίπου):"Στήλες άσχετες με τους υπολογιστές δεν χρειάζονται. 'Super Κατερίνα' θα το κάνουμε; Εξαιρούνται τα RPGs, γιατί είναι πωρωτικά". Είμαι της γνώμης ότι ένα περιοδικό για υπολογιστές δεν θα έπρεπε καθόλου να ασχολείται με πράγματα εκτός υπολογιστών. Ισως κάποιοι πουν ότι τα RPGs είναι προέκταση των PC RPGs (ή το αντίθετο). Κατ' αυτή τη λογική όμως, προέκταση των αθλητικών παιχνιδιών θα ήταν μια αθλητική στήλη! Επίσης ξέρω αρκετούς που θα ήθελαν ως προέκταση των simulations μια στήλη για νέους τύπους αεροσκαφών και για τους εξοπλισμούς, γιατί το βρίσκουν "πωρωτικό".

Βλέπετε λοιπόν ότι ή θα πρέπει να περιοριστεί το "PCM" σε αμιγώς "κομπιουτερίστικα" θέματα ή από εκεί και πέρα θα γεμίσουμε άσχετες στήλες. Νομίζω ότι η στήλη για τα RPGs θα έπρεπε, αν όχι να καταργηθεί, να επιστρέψει στο "Pixel", όπου και ανήκει (όταν έκλεισε το πρώτο "Pixel", η στήλη αυτή ήρθε στο "PCM"). Είναι κρίμα να έχει έκταση 6 σελίδες, όταν στη θέση της στήλης αυτής θα μπορούσαν να μπουν 2 reviews ή να μεγαλώσει το "Programming" ή το "How To" (έκτασης μόλις 3 σελίδων!). Ας γίνει ένα μινι-δημοψήφισμα. Στα κουπόνια για το Top Ten βάλτε μία ερώτηση για την κατάργηση ή μη της στήλης και ας αποφανθούν οι αναγνώστες.

Σας ευχαριστώ για το χρόνο που αφιερώσατε για να διαβάσετε το γράμμα μου

Mr P

ΥΓ. 1: Θα ήθελα να τονίσω ότι δεν είχα σκοπό να θίξω κανέναν, αλλά να βοηθήσω στη βελτίωση του αγαπημένου μας περιοδικού.

ΥΓ. 2: Περιμένω απάντηση, ε; - είτε με e-mail είτε μέσω του περιοδικού.

Φίλε μας,
Η στήλη των επιτραπέζιων RPGs έχει, όπως δείχνουν και τα ερωτηματολόγια που κατά καιρούς συμπεριλαμβάνουμε στο περιοδικό, αρκετά μεγάλη απήχηση στο αναγνωστικό κοινό του περιοδικού. Προς το παρόν λοιπόν δεν μελετάμε την περίπτωση διακοπής της, κάτι το οποίο φυσικά δεν αποκλείεται να αλλάξει στο μέλλον, εάν οι επιστολές σας δείξουν πως δεν τη θέλετε. Αλλωστε μην ξεχνάτε πως ΕΣΕΙΣ είστε αυτοί που διαμορφώνετε την ύλη του περιοδικού με τις παρατηρήσεις και τις προτάσεις σας, οι οποίες είναι πάντα ευπρόσδεκτες.

ΤΟ PC ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ

Αγαπητό "PC Master", Σου στέλνω τη σύνθεση του PC του μέλλοντος:

CPU: *Pentium VI Xeneron 15000MHz*

Grandmotherboard: *Soyo PVI ATX*

RAM: *3.000.000 DIMM 500MHz*

SVGA card: *Matrox Billennium 200MB AGP*
3D card: *Zombie 2937 3000MB AGP*
Monitor: *SONY 50" Super Duper Trinitron depth*
Hard Disk: *Airgate 5,7 T(era)B*
Case: *XX Full Tower ATX*
Soundcard: *Destructive Sound-Claster 863 Silver*
Scanner: *Clannon 5000001 dpi*
Printer: *Epson (xtypson) 4267*
Fax-Modem: *Tsupra 55,600 MBPS External with EYES!*
Multimedia: *VDV-ROM 500x Technic(ian)s 1000000 WATT*
3x Keyboards 205 keys (και καλό FIFA 2015)

SOFTWARE

Winux 2010 *(το μόνο λειτουργικό που προσφέρει 2.010 bugs & cracks)*
Microhard Box Office 2015
Microhard Age of Bugs *(φτιάξε όσα περισσότερα bugs μπορείς πάνω στα Windows 95)*
Warcraft II *(λόγω της πειρατείας στην Ελλάδα, οι κατασκευαστές δεν φέρνουν καινούρια παιχνίδια πλέον στη χώρα μας)*

Δεν θέλω να θίξω κανένα με αυτό το γράμμα ούτε να σχολιάσω τις αναβαθμίσεις, πειρατεία κ.λπ.

Τη σύνδεση αυτή την έφτιαξα σε μια στιγμή έμπνευσης και τίποτα παραπάνω.

Φιλικά
SRD

▼ Φίλε μας,
Η έμπνευσή σου αποδείχτηκε πολύ καλή, αφού γελάσαμε με την καρδιά μας! Οποτε σου έρθει κάποια παρόμοια ιδέα, μη μας ξεχάσεις, εδώ θα είμαστε και θα περιμένουμε...

WINDOWS vs LINUX

Αγαπητό περιοδικό,
Παρατηρώντας τη στήλη της αλληλογραφίας το τελευταίο καιρό, παρατήρησα πως έχουν διατυπωθεί μερικά αρκετά σημαντικά πράγματα, στα οποία (με την άδειά σας) θα ήθελα να παρουσιάσω και τη δική μου όχι-και-τόσο-ταπεινή άποψη.

Το πρώτο θέμα στο οποίο θέλω να αναφερθώ είναι τα γράμματα που αναφέρονται στα M$ Windoze. Αρκετοί έχουν αναφέρει τη φράση: "μα καλά, να πετάξουμε τα Windows και να γυρίσουμε στο πανάρχαιο MS-DOS; Να γυρίσουμε στο παρελθόν;". Σε αυτό έχω να αντιτείνω το εξής: Πρώτον, υπάρχουν κι άλλα αξιόλογα λειτουργικά συστήματα, τα οποία όμως δεν έχουν αναφερθεί. Το να μη δουλεύεις σε Windoze δεν σημαίνει ότι πρέπει να γυρίσουμε στο DOS αλλά αντιθέτως να κάνουμε ένα βήμα προς το μέλλον: LINUX. Είναι η προσωπική μου γνώμη ότι το Linux αποτελεί αυτή τη στιγμή το καλύτερο λειτουργικό που υπάρχει. Το μόνο μειονέκτημά του είναι η "εχθρότητα" που δείχνει στον άπειρο χρήστη των υπολογιστών. Απο κει και πέρα, έχει ένα σημαντικό πλήθος από θετικά στοιχεία, όπως τη δωρεάν διανομή του λειτουργικού και μιας πληθώρας προγραμμάτων και την ελευθερία στο χρήστη να πειράξει ακόμα και τον κώδικα του λειτουργικού, ώστε να τον κόψει και να τον ράψει στα μέτρα του.

Δεύτερον, συμφωνώ απόλυτα με τον κ. Τζένο Παναγιώτη, ότι τα Windoze ως ιδέα και φιλοσοφία είναι άριστα, αλλά στην πράξη αποτελούν μια άσχημη υλοποίηση αυτών των ιδεών. Συνοψίζοντας, αυτό που θέλω να αναφέρω είναι ότι η επιστροφή στο DOS δεν είναι η μόνη λύση για να ξεφορτωθούμε τα Windoze.

Το δεύτερο θέμα που μου προξένησε ενδιαφέρον είναι η δεύτερη επιστολή του Wintermute, ο οποίος λίγο (ή μάλλον πολύ) υπερηφανεύεται που παίρνει σχεδόν τα πάντα σε πειρατικά. Αγαπητέ Wintermute, χωρίς να θέλω να σε θίξω σε καμιά περίπτωση, είναι κατά τη γνώμη μου ανήθικη η πειρατεία (φυσικά ο καθένας έχει το δικό του ορισμό της έννοιας ηθική, οπότε σύμφωνα με το δικό σου αυτό δεν αποτελεί κάτι ανήθι-

κο). Το να εκμεταλλεύεσαι τον ιδρώτα κάποιου άλλου για το δικό σου κέρδος (αναφέρομαι στους πειρατές) είναι μάλλον ανήθικο. Εξάλλου έχει κι άλλες επιπτώσεις, που ίσως να μην έχεις σκεφτεί, Wintermute: την πληθώρα των προγραμματιστών που δουλεύουν στις game software companies, που κινδυνεύουν με απόλυση λόγω των μικρών πωλήσεων ενός προϊόντος, δηλαδή το λιγοστό έσοδο των εταιριών. Ενας παράγοντας για τις άσχημες εξελίξεις στο χώρο των εταιριών ήταν η πειρατεία.

Τέλος, θα ήθελα να εκφράσω τα συγχαρητήριά μου στη Micro$oft, η οποία, αν εξαιρέσουμε το λειτουργικό της και την (επιτήδεια;) ασυμβατότητα μερικών νέων προγραμμάτων με παλιά, φτιάχνει πολύ καλά προγράμματα και κυρίως γλώσσες προγραμματισμού.

Θα ήθελα να τη συγχαρώ και για την έξυπνη πολιτική της και τις καλές κινήσεις της από το '80, οι οποίες την εξυπηρέτησαν πολύ και την έκαναν μεγάλο όνομα. Επίσης θα ήθελα να την αποδοκιμάσω έντονα για τις ίδιες προαναφερθείσες κινήσεις, οι οποίες ναι μεν ωφέλησαν την ίδια αλλά σχεδόν καθόλου τους χρήστες. Εύχομαι τη σύντομη πτώση αυτού του κολοσσού και τη χρεοκοπία του Bill Gate$.

Με σεβασμό και επωνύμως
Δημήτρης Μπατής

ΥΓ. 1: Συγχαρητήρια για την ύλη του περιοδικού και για τη νέα στήλη "Dark Side of Gaming". Συνεχίστε την καλή δουλειά.

ΥΓ. 2: Linux - don't fear the penguins.

ΥΓ. 3: "What is this universe but a will to exist?" - Covenant

ΥΓ. 4: Για κάποιο λόγο, ποτέ δεν δημοσιεύετε τα υστερόγραφά μου...

▼ Φίλε Δημήτρη,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Πιστεύουμε κι εμείς πως ο Wintermute, ωριμάζοντας συν των χρόνω, θα δει τα πράγματα "με άλλο μάτι".

Οσο για τον Gates, ευτυχώς ή δυστυχώς, οι Μπίληδες στο Αμέρικα δύσκολα χρεοκοπούν (αυτοί οι ίδιοι ή η πολιτική που ακολουθούν) - το 'χει το όνομα φαίνεται, δεν εξηγείται αλλιώς...

ΥΓ.: Αυτή τη φορά δεν έχεις παράπονο, τα δημοσιεύσαμε!

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ & ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Αγαπητό "PC Master", Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω, όμως σε διαβάζω 8 χρόνια και είμαι μόλις 16 χρονών.

Το ότι είσαι τρομερό περιοδικό δεν χρειάζεται να το λέμε συνέχεια. Εγώ σου γράφω γιατί θέλω να διαμαρτυρηθώ για το μάθημα της Πληροφορικής στα δημόσια σχολεία.

Ολοι ξέρουμε πόσο σημαντικό είναι σήμερα να είσαι ικανός να χειρίζεσαι τον υπολογιστή. Και όμως είναι το μόνο μάθημα που αμελείται τόσο πολύ. Δεν υπάρχουν εργαστήρια. Τα βιβλία είναι απαρχαιωμένα - βιβλία που, αν θέλουν να αποκαλούνται σύγχρονα, πρέπει να ανανεώνονται ετησίως, καθώς όλα εξελίσσονται με ταχύτατους ρυθμούς. Εγώ συγκεκριμένα είμαι μαθήτρια του ενιαίου λυκείου, όπου το μάθημα της Πληροφορικής είναι επιλεγόμενο. Τόση σημασία του δίνουν. Αλλά τι να πω και για τον καθηγητή ή την καθηγήτρια που μας το διδάσκει! Απλά έκανε κάτι σεμινάρια και αποκαλείται καθηγητής ή καθηγήτρια Πληροφορικής. Κρίμα, γιατί δεν μπορεί να καταλάβει τι πρέπει να μάθουμε και τι όχι. Ας ελπίσουμε ότι τα πράγματα ίσως αλλάξουν κάποτε.

Μια μαθήτρια της Α' τάξης του ενιαίου λυκείου
Ζάκυνθος "Zero Cool"

ΥΓ.: Sorry, αν σας κούρασα.

▼ Φίλη μας,
Είναι δυστυχώς γνωστό το φαινόμενο της έλλειψης σωστής κρατικής μέριμνας για τη διάδοση της Πληροφορικής στα δημόσια σχολεία, σε αντίθεση με τον ιδιωτικό τομέα, όπου η βαρύτητα που δίνεται είναι κατά πολύ μεγαλύτερη. Εχουμε επανειλημμένα γράψει σχετικά και θα συνεχίσουμε μαζί σας τη μάχη, για να μπορέσουμε επιτέλους κάποτε να αγγίξουμε κι εμείς τα επίπεδα των ευρωπαϊκών σχολείων.

Ελπίζουμε κι εμείς, όπως κι εσύ, πως τα δεδομένα θα αλλάξουν - αρκεί να προσπαθήσουμε όλοι για αυτό.

PC

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

Αρκετοί μας ζητήσατε με e-mails που στείλατε στο περιοδικό να ξεκινήσουμε μαθήματα JavaScript. Από το επόμενο τεύχος, λοιπόν, αρχίζει από τη στήλη "Web Authoring" η σχετική σειρά. Περιμένουμε τις προτάσεις και τις απορίες σας, προκειμένου τα μαθήματα αυτά να καλύπτουν ό,τι πράγματι σας ενδιαφέρει.



TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....

2. ....

3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ:..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..ΠΟΛΗ:...Τ.Κ.:....................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:..ΗΛΙΚΙΑ:...

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 74, 75, 76, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ..................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ...ΠΕΡΙΟΧΗ..Τ.Κ..................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ...ΤΗΛΕΦΩΝΟ.........................

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ...ΥΠΟΓΡΑΦΗ.........................

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..ΠΟΛΗ...Τ.Κ....................

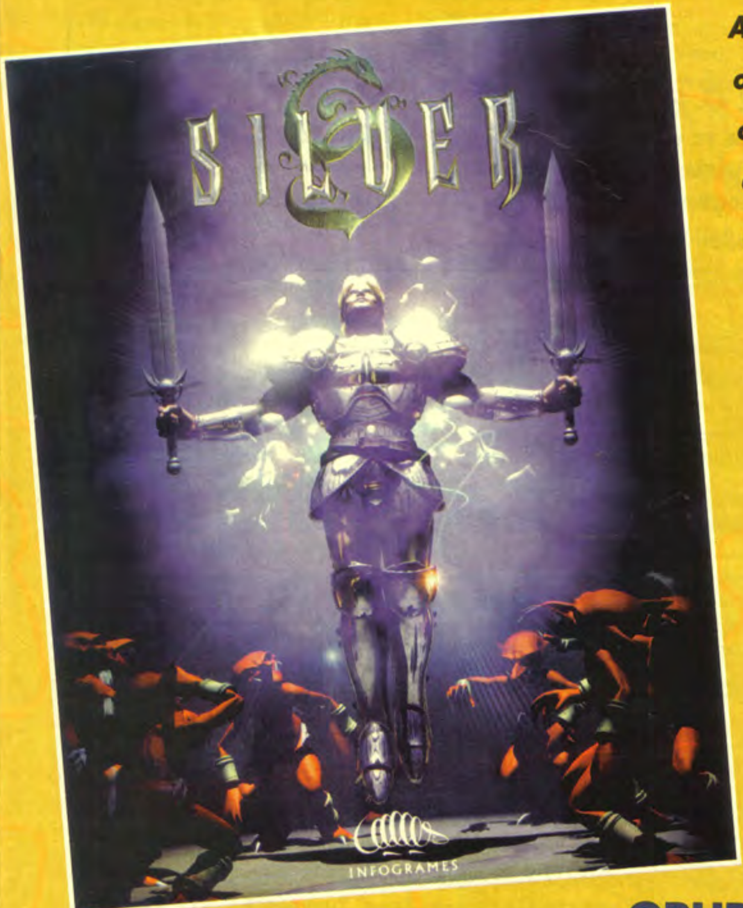
ΗΛΙΚΙΑ:.......................................ΤΗΛ.:.......................................E-MAIL ADDRESS:.........................

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

ΑΠΟ ΤΗΝ

GRUP MULTIMEDIA SYSTEMS



Αν σας αρέσουν οι σπαζοκεφαλιές, οι γρίφοι, τα σταυρόλεξα και, γενικά, όλα όσα ωθούν το μυαλό σας να δουλεύει γρήγορα, τότε αυτή η στήλη φτιάχτηκε για εσάς. Κάθε μήνα θα βρίσκετε εδώ μία ενδιαφέρουσα πρόκληση. Αυτόν το μήνα έχουμε για εσάς ένα παζλ λέξεων, το οποίο επιμελήθηκε ο Νάσος Μπέλλος. Αν το λύσετε, συμπληρώστε τα στοιχεία σας, κόψτε ολόκληρη τη σελίδα με το σχετικό δελτίο και στείλτε τη στη διεύθυνση του περιοδικού: "PC Master", Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη στο φάκελο "Master of Puzzles".

Οι πρώτοι δέκα (10) νικητές θα κερδίσουν από ένα (1) αντίτυπο του παιχνιδιού "SILVER", προσφορά από την GRUP MULTIMEDIA SYSTEMS.

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Μαΐου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 27 Μαΐου, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 20η Μαΐου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 31 Αυγούστου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την GRUP MULTIMEDIA SYSTEMS.

A	F	O	R	B	I	D	D	E	N	C	I	T	Y	Q	W	M	E
T	H	I	E	F	A	S	D	F	G	H	J	K	L	Q	W	O	R
W	R	Q	C	A	R	M	A	G	E	D	D	O	N	E	W	T	T
Z	E	D	F	L	T	H	N	M	J	Y	U	J	M	W	S	O	Y
X	T	N	C	C	Q	U	E	S	T	F	O	R	G	L	O	R	Y
C	U	H	H	O	H	U	Y	P	W	E	R	T	I	B	X	A	V
V	R	G	A	N	G	S	T	E	R	S	A	R	Y	N	N	C	O
B	N	J	O	Q	W	E	I	E	A	Q	D	E	H	J	G	E	U
N	T	Y	S	Y	T	R	C	D	F	G	H	D	N	B	N	R	Y
M	O	T	G	U	I	O	M	B	J	K	L	G	V	F	E	R	T
O	K	H	A	H	J	K	I	U	I	O	P	U	C	C	C	V	B
L	R	R	T	G	F	D	S	S	U	Y	T	A	R	E	E	W	N
M	O	E	E	Y	V	B	E	T	A	G	S	R	U	D	L	A	B
B	N	W	R	T	M	Y	U	E	I	O	P	D	G	F	T	D	S
V	D	D	K	J	H	G	F	R	S	A	Z	X	C	V	I	B	N
C	O	V	B	N	M	A	S	S	D	F	G	H	J	K	C	K	L
B	R	O	O	D	W	A	R	N	M	K	L	D	F	G	A	D	E

Το θέμα μας αυτόν το μήνα είναι τίτλοι παιχνιδιών που παρουσιάστηκαν τους τελευταίους μήνες στο "PCM". Βρείτε όσο περισσότερους μπορείτε και... η νίκη είναι δική σας!

1. MYTH
2. THIEF
3. FALCON
4. GANGSTERS
5. SPEED BUSTERS
6. SIM CITY
7. QUEST FOR GLORY
8. CARMAGEDDON
9. FORBIDDEN CITY
10. RETURN TO KRONDOR
11. MOTO RACER
12. BROOD WAR
13. CHAOS GATE
14. BALDUR'S GATE
15. REDGUARD
16. CELTICA
17. RING

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε ολόκληρη τη σελίδα στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ:...**ΟΝΟΜΑ:** ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:........................**ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:** ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..

ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:**..**ΤΗΛ.:** ....

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

ΤΟ PCmaster CD-ROM ΤΩΡΑ

ΑΚΟΜΗ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ!!!

ΑΘΗΝΑ

BIG CITY - Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 48, Τηλ.: 8211117

COMPUTER ALFA - ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 7, Τηλ.: 3838795

DIRECT - ΜΠΟΤΑΣΗ 4, Τηλ.: 3301031

DISCOVERY - ΠΑΠΑΡΗΓΟΠΟΥΛΟΥ 15, Τηλ.: 3312680

FANTASY SHOP -3ης ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 103 ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ, Τηλ.: 8231072

HARD & SOFT - ΠΑΡΑΣΙΟΥ 3, ΑΓ. ΠΑΝΤΕΛΕΗΜΟΝΑΣ, Τηλ.: 8838510

INFORAMA CENTER - ΠΑΤΗΣΙΩΝ 302, ΑΘΗΝΑ Τηλ.: 2281993

ΚΑΪΣΣΑ - ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ, Τηλ.: 3606488

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ - ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 37, Τηλ.: 3829629

LEADER - ΣΠ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 44, Τηλ.: 8210327

MF SYSTEM - ΛΕΛΑΣ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ 14, Τηλ.: 8564265

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ - ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 35, Τηλ.: 3841826, 3302980

PAPER TOWN - Λ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 135, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ, Τηλ.: 6995260

ΑΙΓΑΛΕΩ

COMPUTER ALFA - ΘΗΒΩΝ 360, Τηλ.: 5313336

MICROCHIP - ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 289, Τηλ.: 5310655

TELECLUB - ΘΗΒΩΝ 365, Τηλ.: 5316646

ΑΛΙΜΟΣ

COMPUTER ALFA - Λ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 532, Τηλ.: 9946135

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

ΓΡΑΜΜΗ - ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΕΩΣ 20, Τηλ.: 9957657-8

MICROCHIP - ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΕΩΣ 42, Τηλ.: 9961945-7

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX - ΛΑΜΠΡΙΝΗΣ 39, Τηλ.: 2133883

ΓΛΥΦΑΔΑ

TELECLUB - ΓΙΑΝΝΙΤΣΟΠΟΥΛΟΥ 3, Τηλ.: 9681626

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

MICROCHIP - ΠΡΩΤΟΠΑΠΠΑ 59, Τηλ.: 9968008

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

GAME BUSTER - ΛΑΣΚΑΡΙΔΟΥ 33 & ΧΑΡΟΚΟΠΟΥ, Τηλ.: 9570252

MEDIA STORE - ΛΥΚΟΥΡΓΟΥ 97-99, Τηλ.: 9560789

T&K - ΔΗΜΟΣΘΕΝΟΥΣ 51, Τηλ.: 9574750

TELECLUB - ΘΗΣΕΩΣ 60, Τηλ.: 9574371

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - ΘΗΣΕΩΣ 62, Τηλ.: 9531817

ΚΑΡΕΑΣ

DIRECT - ΑΝΑΠΗΡΩΝ ΠΟΛΕΜΟΥ 18, Τηλ.: 7653882

ΚΕΡΑΤΕΑ

AVIA COMPUTER - ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΠΛΑΤΕΙΑ ΚΕΡΑΤΕΑΣ, Τηλ.: (0299) 42305

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

COMPUTERLAND SERVICES - ΑΝΤ. ΓΙΑΝΝΟΥΡΗ 9 & ΚΙΣΣΑΒΟΥ 1, Τηλ.: 4003878

ΚΥΨΕΛΗ

TELECLUB - ΚΥΨΕΛΗΣ 22 & ΥΔΡΑΣ, Τηλ.: 8842998 ΑΓ. ΖΩΝΗΣ 83-85, Τηλ.: 8625791

Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ

MICROCHIP - ΛΕΩΦ. ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ 384, Τηλ.: 2851401-3

Ν. ΙΩΝΙΑ

AVIA COMPUTERS - ΑΛ. ΠΑΝΑΓΟΥΛΗ 37, Τηλ.: 2717530



ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MICROCHIP - ΛΕΩΦ. ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 15Β, Τηλ.: 8035735

ΝΙΚΑΙΑ

MICROCHIP - Π. ΡΑΛΛΗ 114, Τηλ.: 4945520-22

Ν. ΣΜΥΡΝΗ

MICROCHIP - ΒΙΑΝΤΟΣ 14, Τηλ.: 9311313

ΜΑΡΟΥΣΙ

ΔΙΟΔΟΣ - ΛΑΜΠΡΟΥ ΚΑΤΣΩΝΗ 45, Τηλ.: 8050178

DISCOVERY - ΚΗΦΙΣΙΑΣ 83, Τηλ.: 6808745

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

NEXUS COMPUTER - ΦΙΛΟΛΑΟΥ 109, Τηλ.: 7015319

ΠΑΤΗΣΙΑ

AVIA COMPUTER - ΣΠ. ΛΑΜΠΡΟΥ 16, Τηλ.: 2235832

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA - ΤΣΑΜΑΔΟΥ 71, Τηλ.: 4225207

DATA FIRST - ΔΕΛΗΓΙΩΡΓΗ 120, Τηλ. 4131356,

MICROCHIP - ΣΚΟΥΖΕ 16, Τηλ.: 4280145-7

MULTIMEDIA WORLD - ΑΦΕΝΤΟΥΛΗ 10, Τηλ.: 4182123

STEP - ΑΚΤΗ ΜΟΥΤΣΟΠΟΥΛΟΥ 36, Τηλ.: 4184391

TELECLUB - ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166-168, Τηλ.: 4227097

ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

MICROCHIP - ΧΑΜΟΣΤΕΡΝΑΣ 24, Τηλ.: 3412800-2

ΧΑΪΔΑΡΙ

BIG CITY - Λ. ΚΑΒΑΛΑΣ 260, Τηλ.: 5322966

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

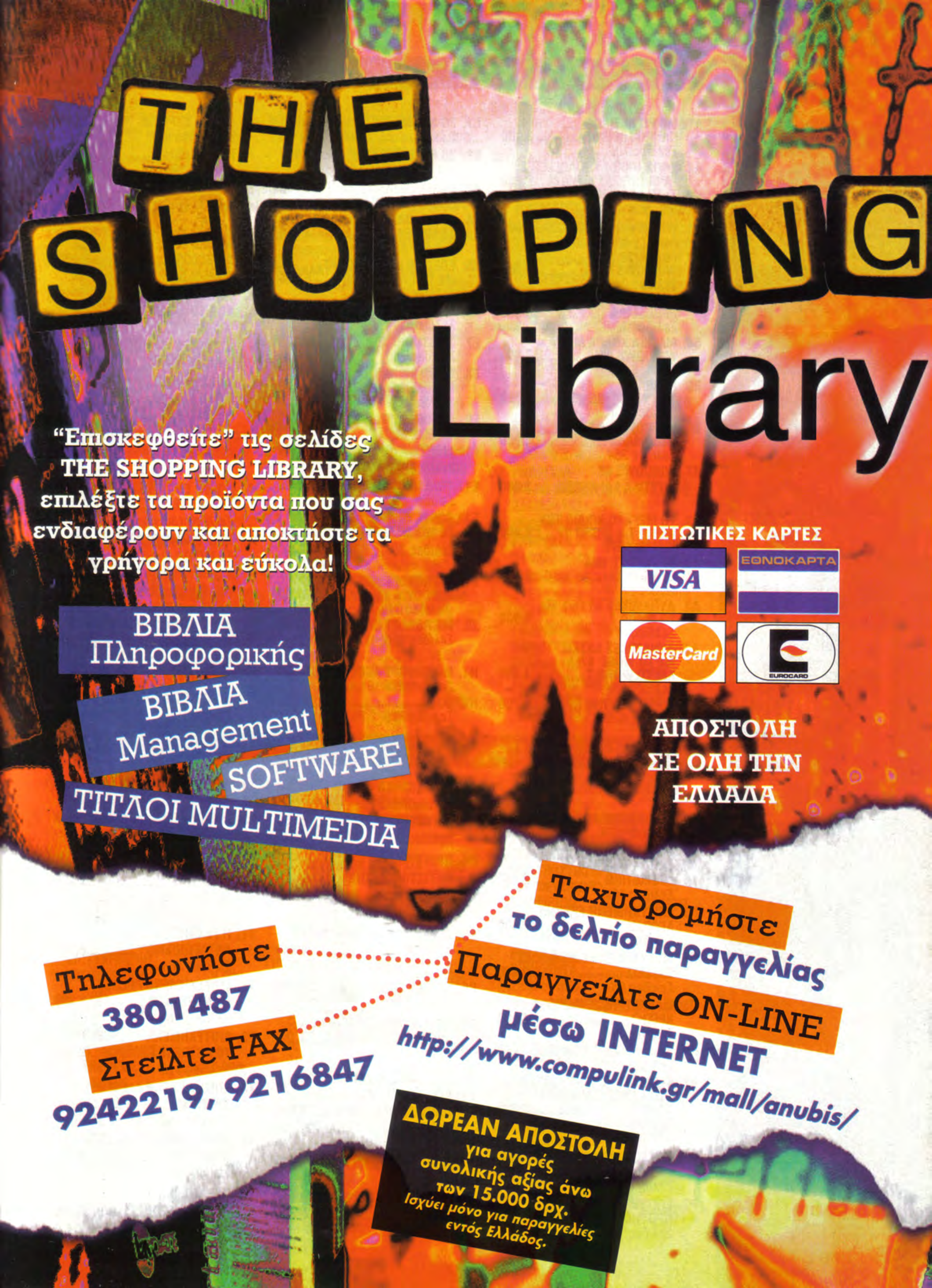
BIG CITY - Λ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 268, ΣΙΔΕΡΑ ΧΑΛΑΝΔΡΙΟΥ, Τηλ.: 6848007

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

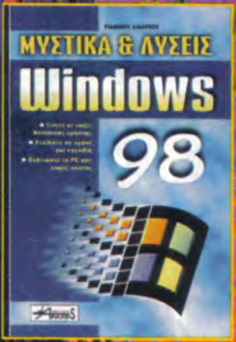
MICROCHIP - ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 245, Τηλ.: 6747478



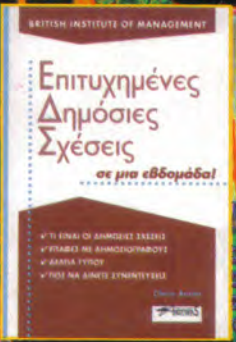
ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΟ "PC MASTER" ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΣΕΛΙΔΑ. ΣΥΝΤΟΜΑ ΑΚΟΜΗ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ!


THE SHOPPING Library
"Επισκεφθείτε" τις σελίδες THE SHOPPING LIBRARY, επιλέξτε τα προϊόντα που σας ενδιαφέρουν και αποκτήστε τα γρήγορα και εύκολα!
ΒΙΒΛΙΑ Πληροφορικής
ΒΙΒΛΙΑ Management
SOFTWARE
ΤΙΤΛΟΙ MULTIMEDIA
ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ
VISA
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
MasterCard
EUROCARD
ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
Ταχυδρομήστε το δελτίο παραγγελίας
Τηλεφωνήστε 3801487
Στείλτε FAX 9242219, 9216847
Παραγγείλτε ON-LINE μέσω INTERNET
http://www.compulink.gr/mall/anubis/
ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για αγορές συνολικής αξίας άνω των 15.000 δρχ.
Ισχύει μόνο για παραγγελίες εντός Ελλάδος.









Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

- Α1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ .... 3.100 *Σελίδες 106*
- Α2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ ...6.200 *Σελίδες 384*

WINDOWS

- Β1. WINDOWS 95 P.G ....3.900 *Σελίδες 350*
- Β2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.200 *Σελίδες 248*
- Β3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 *Σελίδες 160*
- Β4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.800 *Σελίδες 448*
- Β5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 ....8.800 *Σελίδες 736*
- Β6. WINDOWS 98 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....4.200 *Σελίδες 254*
- Β7. WINDOWS 98 ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ 3.800

WORD PROCESSORS

- Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97 ....6.800 *Σελίδες 576*
- Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 *Σελίδες 318*
- Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 ....3.900 *Σελίδες 216*
- Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 ....4.800 *Σελίδες 304*
- Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...6.200 *Σελίδες 528*

GRAPHICS & CAD

- Ε1. 3D STUDIO MAX ....12.800 *Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916*
- Ε2. 3D STUDIO MAX 2 ....8.900 *Σελίδες 648*
- Ε3. COREL DRAW 7 ....7.900 *Σελίδες 624*
- Ε4. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....4.600 *Σελίδες 384*
- Ε5. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 .....6.200 *Σελίδες 356*
- Ε6. PHOTOSHOP 3.................5.200 *Σελίδες 244*
- Ε7. 3D STUDIO 3&4...............9.300 *Σελίδες 750*
- Ε8. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....4.200 *Σελίδες 334*
- Ε9. AUTOCAD 14 ....6.800 *Σελίδες 400*
- Ε10. LIGHTWAVE ....3.200 *Σελίδες 120*
- Ε11. COREL DRAW 8...............8.500 *Σελίδες 600*
- Ε12. COREL DRAW 8 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....5.200 *Σελίδες 384*

SPREADSHEETS

- Ζ1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G. ....3.500 *Σελίδες 248*
- Ζ2. MICROSOFT EXCEL 97 ....4.800 *Σελίδες 256*

DATABASES

- Η1. MICROSOFT ACCESS 97..5.800 *Σελίδες 276*
- Η2. SQL ....5.200 *Σελίδες 226*

DTP

- Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH ....5.200 *Σελίδες 288*

ON-LINE & INTERNET

- Ι1. WEB GUIDE ....6.200 *Σελίδες 320*
- Ι2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY ....9.300 *Σελίδες 520*
- Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET.............3.300 *Σελίδες 112*
- Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR ...3.300 *Σελίδες 112*
- Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET.................9.300 *Σελίδες 640*
- Ι6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ .....6.800 *Συνοδεύεται από CD-ROM* *Σελίδες 400*
- Ι7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ....3.300 *Σελίδες 136*
- Ι8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML..........................3.300 *Σελίδες 152*
- Ι9. GRAPHICAL CLIENTS.......3.300 *Σελίδες 136*
- Ι10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET (Νέα έκδοση) 6.900
- Ι11. WWW BROWSERS ....3.300 *Σελίδες 156*
- Ι12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC..............3.300 *Σελίδες 122*

B U S I N E S S

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

- Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...................4.800 *Σελίδες 256*
- Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING ....2.800 *Σελίδες 104*
- Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ...........................2.800 *Σελίδες 108*
- Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ....2.800 *Σελίδες 96*
- Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ...........................4.100 *Σελίδες 234*
- Π6. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ..4.600 *Σελίδες 308*
- Π7. ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΙΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΣΤΟΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΧΩΡΟ...............................3.200 *Σελίδες 184*

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

- Ρ1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ...........3.100 *Σελίδες 104*
- Ρ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ.........2.800 *Σελίδες 104*
- Ρ3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ ....2.800 *Σελίδες 96*
- Ρ4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ .... 4.100 *Σελίδες 200*
- Ρ5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ....4.800 *Σελίδες 302*
- Ρ6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ......4.800 *Σελίδες 342*
- Ρ7. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ.......4.100 *Σελίδες 216*

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

- Σ1. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ ....2.800 *Σελίδες 102*
- Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ ....2.800 *Σελίδες 100*
- Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ..................2.800 *Σελίδες 102*
- Σ4. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ...4.100 *Σελίδες 208*
- Σ5. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ ..2.800 *Σελίδες 120*
- Σ6. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ ....4.100 *Σελίδες 280*

MANAGEMENT

- Τ1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ..............4.100 *Σελίδες 168*
- Τ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT.................2.800 *Σελίδες 112*
- Τ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS....................2.800 *Σελίδες 112*
- Τ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ ....2.800 *Σελίδες 108*
- Τ5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ ....2.800 *Σελίδες 100*
- Τ6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ................4.100 *Σελίδες 224*

I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300
Σελίδες 106

I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900
Σελίδες 152

I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300
Σελίδες 112

I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300
Σελίδες 120

I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω...........................3.300
Σελίδες 144

I18. INTERNET EXPLORER 4....................3.300
Σελίδες 152

I19 INTERNET EXPLORER 5....................3.800
Σελίδες 208

I20. FRONTPAGE 98 ....3.300
Σελίδες 144

I21. Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ INTERNET........................5.200
Σελίδες 330

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.900
Σελίδες 176

K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS......................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ.......................3.900
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

N1. UNIX.................................9.300
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S2. ASTROCHART................12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S3. VISUAL DOMINUS PRO (Win 3.11 & 95) v. 4.0...39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5"

S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι.............................15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S5. STOCK MANAGEMENT SUPER...........................49.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3.5

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ.........................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ.........................3.000

S11. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ...12.000
Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
Σελίδες 408

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ..3.900
Σελίδες 278

O4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 3.900
Σελίδες 182

O5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS 4.000
Σελίδες 204

O6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ....................3.900
Σελίδες 232

O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.900
Σελίδες 188

O8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.900
Σελίδες 432

ΔΙΑΦΟΡΑ

T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.800
Σελίδες 96

T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ........2.800
Σελίδες 100

T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.800
Σελίδες 102

T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.800
Σελίδες 102

T11. PROJECT ΝΩΕ 4.100
Σελίδες 256

T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 88

T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 4.100
Σελίδες 216

T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.800
Σελίδες 150

T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.800
Σελίδες 100

T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ..2.800
Σελίδες 96

T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 112

T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ..........................2.800
Σελίδες 98

T21. ΙΗΣΟΥΣ ΧΡΙΣΤΟΣ ΓΕΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ....4.100
Σελίδες 296

T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.800
Σελίδες 100

T23. Ο ΓΥΜΝΟΣ MANAGER 4.800
Σελίδες 360

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ..........4.800
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 10.900
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 358

Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ..................3.800
Σελίδες 280

Φ6. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100
Σελίδες 264

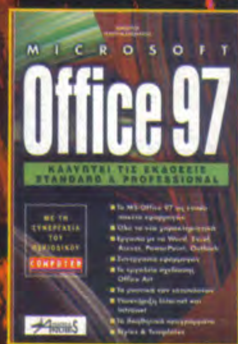
Φ7. ΤΙΓΚΑΝΑ (1ος τόμος).......4.800
Σελίδες 448

Φ8. ΤΙΓΚΑΝΑ (2ος τόμος).......4.200
Σελίδες 320

Φ9. ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΜΠΟΝ (1ος τόμος) 4.200
Σελίδες 312









αγγελίες

SOFTWARE

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια 688(I) και το Sensible 98. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος Τσάμπης
Τηλ.: 097-250511

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: CD-ROMs Windows 95 25.000 δρχ. και Windows NT4 55.000 δρχ. Τιμές συζητήσιμες. Γίνονται ανταλλαγές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσιμπίρης Γιάννης
Τηλ.: 0321-53798
E-mail: john_spook@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα original games Independence Day, NBA Live 97, Tomb Raider 2 και το CD-ROM "Inside Independence Day", 4.000 δρχ. το καθένα ή 14.000 δρχ. όλα μαζί. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασιλάκος Διονύσης
Τηλ.: 6516803

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια FIFA 98, NBA 98, Ultimate Race Pro, NFS 2, World Cup 98, Blood 2, Test Drive 4, Alien Trilogy και TOCA προς 4.000-5.000 δρχ. το καθένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαδόπουλος Γιάννης
Τηλ.: 081-212261

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια FIFA 97, World Cup 98, Pandemonium και Bermuda Syndrome. Ολα original. Τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γοργορής Στέλιος
Τηλ.: 031-735452

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το πρόγραμμα κατασκευής παιχνιδιών "The Gamemaker". Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσιμπίρης Γιάννης
Τηλ.: 0321-53789
E-mail:
John_spook@hotmail.com

Πολλοί από εσάς έχετε ζητήσει να δημιουργήσουμε από τις σελίδες του "PC Master" μια στήλη όπου θα μπορείτε να στέλνετε τις αγγελίες σας για οτιδήποτε σχετικό με PC διαθέτετε και να τις βλέπετε δημοσιευμένες. Συνεχίζουμε λοιπόν και σε αυτό το τεύχος την υλοποίηση της επιθυμίας σας. Οσοι επιθυμείτε μπορείτε να μας στείλετε το σχετικό κουπόνι που θα βρείτε σε αυτές τις σελίδες, γράφοντας με λίγα λόγια τι θέλετε να πουλήσετε ή ψάχνετε να αγοράσετε, καθώς και τα στοιχεία σας προκειμένου όποιος ενδιαφέρεται να επικοινωνήσει μαζί σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη Πληροφορικής, όπως software/games, hardware κ.ο.κ. Happy hunting! Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν εις το ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Battlespire (8.000 δρχ.), Monkey Island 1&2 μαζί (4000 δρχ.), Betrayal in Antara (7.500 δρχ.) και άλλα πολλά όλα original με λύση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Προβιάς Δημήτρης
Τηλ.: 6814173

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Microsoft Simulator 98 μόνο 9.000 δρχ., International Rally μόνο 5.000 δρχ., FIFA 98 μόνο 4.500 δρχ. Ολα μαζί μόνο 17.000 δρχ. και δώρο game. Ολα είναι original. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ιατρίδης Θανάσης
Τηλ.: 0324-23139

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Επεξεργαστής Intel Pentium 133 ή 166 ή 200MHz. Οχι MMX. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βλαβιανός Δαμιανός
Τηλ.: 6513920

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: FAX/Modem PCMIA ταχύτητας 14.400 bps (όχι μεγαλύτερο) σε καλή κατάσταση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χατζηαποστόλου Χαράλαμπος
Τηλ.: 2011365

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Μνήμες SIMM 30 pins, μεταχειρισμένες των 4MB. Ελπίζω σε τιμή λογική. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ξανθόπουλος Κυριάκος
Τηλ.: 031-211203

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Η/Υ Pentium 100MHz, Win 95, Office 97, Soyo motherboard, 16MB RAM, 12x CD-ROM, οθόνη 15" έγχρωμη, κάρτα ήχου και ηχεία. Τιμή: 110.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιαννάτος Αλέξης
Τηλ.: 9821767

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: 'Η ανταλλάσσεται κάρτα μετατροπής Η/Υ σε TV Philips με extra, για απεικόνιση CDI MPEG 50.000 δρχ. ή με περιφερειακό ανάλογης αξίας. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καρακατσάνης Μάριος
Τηλ.: 4626523, 093-2197301

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Modem 33.600 crypto εξωτερικό σε άριστη κατάσταση. Τιμή: 13.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λαγός Γιώργος
Τηλ.: 9701932

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: 486 DX, 120MHz, με 8MB RAM EDO, 4x CD-ROM, Cirrus Logic κάρτα γραφικών 1MB, HD Western Digital 640MB, FDD 31/2" και 51/4", keyboard, 3 button mouse, high tower χωρίς οθόνη, με CD-ROM με Win95 & MS Office 95. Τιμή: 80.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παναγιωτίδης Κωνσταντίνος
Τηλ.: 9884501

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Κάρτα γραφικών μίας εβδομάδας Diamond Multimedia Speedstar A70 8MB, 16.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καλλέργης Νίκος
Τηλ.: 6002421

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Επεξεργαστής Intel Pentium 166 & motherboard προς 15.000 δρχ. Ακόμη, σκληρός δίσκος 1,2GB προς 15.000, 32MB RAM (4x8 SIMMs) 10.000 δρχ., 8x CD-ROM 5.000 δρχ. και κάρτα γραφικών Diamond Stealth 3D 2000 προς 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας
Τηλ.: 4812326, 097-826502 ■



ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
SILVER
SILVER
Αγοράστε
το καταπληκτικό
RPG παιχνίδι SILVER και
κερδίστε ένα ταξίδι
στην EURODISNEY!
Έναρξη διαγωνισμού: 3/5/99
INFOGRAMES
PC CD
Infogrames, and the Infogrames logo
are trademarks of Infogrames Entertainment S.A..
All rights reserved.
H Grup Multimedia Systems A.E. είναι αποκλειστική
αντιπρόσωπος της εταιρίας INFOGRAMES.
grup MULTIMEDIA systems
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ.: 01/9480000 FAX: 01/9427710
INTERNET ADDRESS: http://www.grupmulti.gr e-mail:sales@grupmulti.gr
Διάθεση Προϊόντων στη Βόρειο Ελλάδα: ΝΤΕΣΠΕΚ Β.ΕΛΛΑΔΟΣ Α.Ε.
Αναξιμάνδρου 49-51, Τ.Κ. 542 50 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΤΗΛ.:(031) 321.269-321.278 Fax.:(031)325.537